Roadrunner
le fanzine

NUMERO 5

Roadrunner
le fanzine

EDITORIAL . . .

BIJOUR TOUT LE MONDE ET BIENVENUE DANS L'ENOOOORME NUMERO #5 DE ROAD RUNNER !!! qui sans me vanter sera ZE BEST de l'anne 1995 !!! Ce n'est pas 66 pages de remplissages oh que non ! J'aurais pu tres bien rajoute encore rajoute plusieurs articles mais je vous les reserve pour le prochain numero. Et puis cela n'aurait plus etait un fanzine que vous auriez eu entre les mains mais une ENCYCLOPEDIE !!!

Comme d'hab' un GRAND merci a GREES pour avoir tire plusieurs exemplaires de ce numero (quel courage et quel homme !).

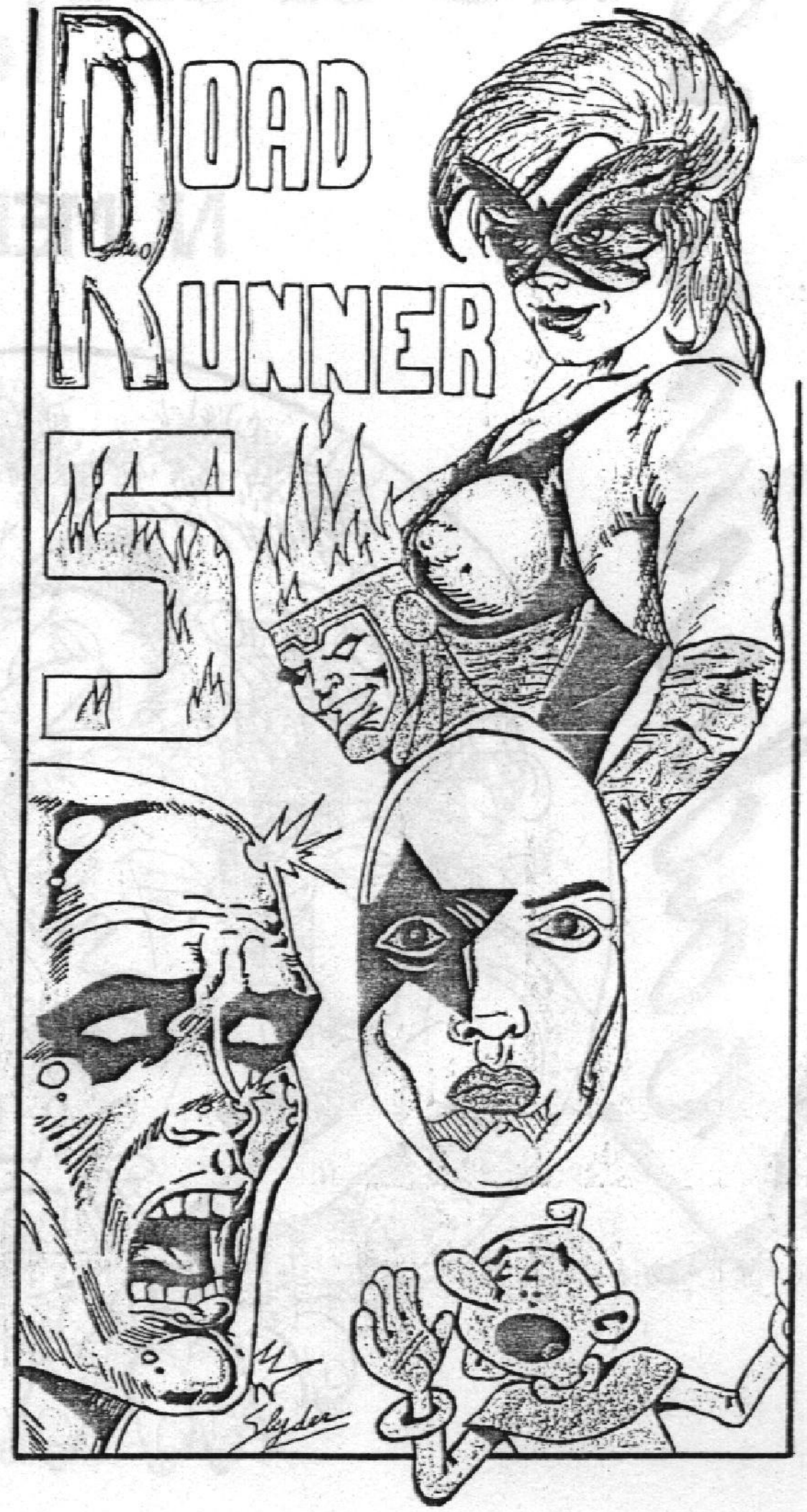
Chouette le graph qui illustre cette page n'est-ce pas ?... c'est SLYDER lui-meme qui l'a dessine.

Au fait, vous aurez beau chercher, vous ne trouverez pas le compte rendu du SONDAGE ROAD RUNNER d'une part parce que j'attends d'avoir plus de reponses et d'autre part je devais imperativement boucler ce numero fin AOUT !!! donc c'est fait puisqu'on est le 30 Aout 1995 et ROAD RUNNER #5 est pres pour aller se faire photocopier.

Je m'excuse aupres de TOM POUCE pour lui dire que la PUB sur le CLUB EUROSTRAD paraitra seulement dans le numero #6 (encore desole).

Vous trouverez dans ce numero des articles plus qu'interessants et delirants de TOM POUCE, ATC, GREG, E/J et TONY et pis toute la clique de ROAD RUNNER (ROM, SLYDER, VET et MOI).

Sur ce je vous laisse et vous souhaite une bonne et agreable LECTURE !!! ATCHAO BIPBIP...



NUMERO #5 COMMENCE DEBUT JUIN, ACHEVE FIN AOUT . . .

BipBip

LE SOMMAIRE . . .

UN VRAI SOMMAIRE !!!

PAGE 01 : PRESENTATION DU BIG NUMBER !!!

PAGE 02 : VOUS VENEZ DE LA LIRE, C'ETAIT L'EDITO...

PAGE 03 : AH AH AH VOUS M'PRENEZ POUR UN CON !

PAGE 04 : LA SUITE DE LA BD DE ROAD RUNNER...

PAGE 05 : LA SUITE ET FIN DE LA BD D'EDIKA !!!

PAGE 06 : QUELQUES AUTEURS DE MANGAS

PAGE 07 : MANGAS, LA SUITE...

PAGE 08 : EMBROUILLE A LA RERAC' IV

PAGE 09 : DIGITAL DREAM page 01

PAGE 10 : DIGITAL DREAM page 02

PAGE 11 : DIGITAL DREAM page 03

PAGE 12 : DIGITAL DREAM page 04

PAGE 13 : LES PLACARD DE DOCTREE (tire de MACROSS NEWS)

PAGE 14 : FANZINES (BETTER THAN LIFE, DRACULA FANZ #4)

PAGE 15 : FANZINES (BABA FANZ #4, MEGAFANZ NEWSPAPER #6)

PAGE 16 : FANZINES (EUROSTRAD #6)

PAGE 17 : FANZINES (DONUT MAG, GROUL'S FANZ #3)

PAGE 18 : HISTOIRE D'EN RIRE...

PAGE 19 : JEUX (LEMMINGS)

PAGE 20 : JEUX (CRAZY CARS 3)

PAGE 21 : JEUX (SPACE CRUSADE)

PAGE 22 : INTERVIEW DE DAPHEE & TARGHAN

PAGE 23 : INTERVIEW SUITE & FIN

PAGE 24 : INITIATION A L'ASSEMBLEUR...

PAGE 25 : JEUX, SLIDE

PAGE 26 : IN THE PAST (FANZINES)

PAGE 27 : SOLOMON'S KEY 3...

PAGE 28 : LES ZOTRES ZINES !

PAGE 29 : CATALOGUE KASE NO FANTASIA...

PAGE 30 : CATALOGUE...

PAGE 31 : AVENTURE DE PINPIN par MOI (BD)

PAGE 32 : PINPIN page 02

PAGE 33 : PINPIN page 03

PAGE 34 : PINPIN page 04

PAGE 35 : PINPIN page 05

PAGE 36 : PINPIN page 06

PAGE 37 : JEUX (BOMBJACK, CAULDRON)

PAGE 38 : INTERVIEW DE SONIC 3 & CANON

PAGE 39 : INTERVIEW SUITE ET FIN, PETITES ANNONCES

PAGE 40 : QUELQUES ASTUCES...

PAGE 41 : INTERVIEW CRACKY

PAGE 42 : INTERVIEW SUITE ET FIN !

PAGE 43 : CONTACTS...

PAGE 44 : MATHS, GEOMETRIE

PAGE 45 : MATHS, GEOMETRIE

PAGE 46 : TOUS A VOS CLAVIER

PAGE 47 : TOUS A VOS CLAVIER

PAGE 48 : TOUS A VOS CLAVIER

PAGE 49 : L'ENFER DU JEU !!!

PAGE 50 : POUR EN SAVOIR PLUS SUR... BIPBIP

PAGE 51 : POUR EN SAVOIR PLUS SUR... ROM

PAGE 52 : POUR EN SAVOIR PLUS SUR... SLYDER

PAGE 53 : POUR EN SAVOIR PLUS SUR... VET

PAGE 54 : LES INVENTEURS

PAGE 55 : L'ESPERANTO...

PAGE 56 : AFC, ACTUS

PAGE 57 : ACTUS...

PAGE 58 : BABA FANZ MEETING #1

PAGE 59 : BORDELIK MEETING #4

PAGE 60 : BORDELIK MEETING #4

PAGE 61 : BORDELIK MEETING #4

PAGE 62 : DRACULA versus EPSILON

PAGE 63 : SUPER ORDINAIRE (BD toujours de MOI) !!!

PAGE 64 : SUPER ORDINAIRE page 02

PAGE 65 : TOP ROAD RUNNER

PAGE 66 : snif snif PAGE DE FIN !

ROAD RUNNER : LA BD Episode 3

R-795-

BIP BIP, JOUANT A CELTIC COMBAT, A ÉTÉ ASPIRÉ PAR SON CPC. IL ARRIVE DANS UN MONDE MÉDIEVAL OÙ IL RENCONTRÉ VÉT ET SLYDER QUI L'INFORMENT D'UNE PROPHETIE PRESENTANT BIP BIP COMME UN LIBÉRATEUR.

EURONEWS

par ici !

C'EST QUOI CETTE TENUE !

BEN QUOI ! ON EST EN ÉTÉ !

IGNORANT QU'ILS SONT DEJA REPERÉS PAR LES GROBUGS, NOS AMIS PROGRESSENT VERS LA CAPITALE : ZBO

QU'EST-CE QU'ON VA FAIRE DANS CETTE VILLE ?

RENCONTRER LE GRAND PRÊTRE... IL NOUS DIRA SI C'EST TOI QUE L'ON ATTENDAIT TOUS !

ET SI C'EST PAS MOI ?

LE DERNIER ON LUI A COUPÉ LA TÊTE POUR USURPATION D'IDENTITÉ !

GLUP !

EUH, DITES... ET SI FINALEMENT ON N'Y ALLAIT PAS... J'VOUS DIT SALUT, J'RENTRE CHEZ MOI ET TOUT LE MONDE EST CONTENT !

JE NE CROIS PAS !

GRO

L'ARMÉE DES GROBUGS !

Y'EN A UN QUI S'ENFUIT !

LAISSEZ, ON NE LE RATTRAPERA PLUS !

C'EST LUI QUI DEVRAIT S'APPELER BIP BIP !

VROOM !

C'EST PAS MAL D'AVOIR ÉTÉ CAPTURÉ, ÇA PROUVE QUE C'EST MOI L'ENVOYÉ !...

ET ÇA TE DONNE QUOI ? MAINTENANT, C'EST LES GROBUGS QUI VONT TE COUPER LA TÊTE !

J'ESPÈRE QUE SLYDER VA REVENIR AVEC DU SECOURS...

A suivre...

ÉDIKA

QUOI ?! QUE VOIS-JE ?! ENCORE UNE MONTAGNE ? MAIS NOM DE DIOU DE NOM DE DIOU !!... QUI C'EST QUI OSA FAIRE CELA ?!

NON ARRETE ! BON OKAY J'AVOUE... AIE AIE... MAIS AIE POURQUOI TANT DE HAINE ?

MA QUI LE

POURQUOI ?

MOI JE RETOURNE VERS L'IMMENSITÉ AU FIN FOND DES INTERSIDÉRALITÉS ET À L'EXTRÊME LIMITE DE CE QUE L'ES... HUMAIN... PEUT IMAG... LIMI... EST... ET MÊME PARFOIS QUOIQUE JE ME DEMANDE SI L... SYSTÈME SO...IRE ET DES PO... POUSSIÈRE D'ÉTOILES ET DES T... NOIRS

FILS DE DÉPUTÉ

GLACES, GLACES, QUI VEUT MES BELLES GLACES, VANILLE CAFÉ FRAISES ET ALORS LÀ JE ME SENS OBLIGÉ DE DIRE DES CHOSES HUMORISTIQUES MAIS COMMENT NE PAS TOMBER DANS LE PIÈGE DE LA VULGARITÉ GRATUITE. GLACES

QUI VEUT MES BELLES GLACES ?

BON-JOUR MESDEMOISELLES, VOUS ÊTES-VOUS SEULEMENT DEMANDÉ POURQUOI LE PARTI COMMUNISTE FRANÇAIS REFUSE DE TRAITER DIALECTIQUEMENT DE LA CRISE ET POURQUOI IL RECOURT À UNE LUTTE ANTI-CRISE QUI ESQUIVE TOUTES RÉALITÉS PRÉSENTES OU FUTURES ? HEIN ? MM ! AH JE VOUS COINCE LÀ HEIN ! ET LE RECUL DU MARK PAR RAPPORT AU DOLLAR ? MM ? HEIN ! VOUS VOUS ENFOUTEZ DE LA BALANCE COMMERCIALE, TOUTES LES MÊMES, TOUTES DES SALOPES

QUOI ?!

QUE VOIS-JE ?

CON

ET VOILÀ, ET VOILÀ. À CHAQUE FOIS, L'IMAGE SAUTE À CE PASSAGE C'EST ÉNERVANT À LA FIN MEEERDE ON NE COMPREND PLUS RIEN

AOH AOH AOH

AH LA LA PAS D'CHANCE LA PELLICULE EST SÛREMENT DÉCHIRÉE À CET ENDROIT

RAPIDE

AAH AOH

QUELQUES AUTEURS DE MANGAS...

Tiens, si on faisait un pe
it tours du cote des mangas !
it oui, les mangas envahissent
peu a peu la France, surtout
grace (ou a cause de) la gene-
ation ayant grandit avec
Dragon Ball et Sailor Moon.
Moi, c'etait plutot Casimir et
rue Sesame, alors cote man-
ga, je suis pas absolument
an. Par contre, comme j'adore
la BD, je dois parfois recon-
naitre que du cote japonais,
y'a aussi d'excellents
uteurs. En voici quelques
ms:

OTTOMO: Lui, c'est Akira, les
3 tomes. Rien de plus a dire,
hef d'oeuvre. (Si vous avez
u le film mais pas lu la BD,
achez que celle-ci est net-
ement mieux que le film).

KATSURA: Auteur de VIDEO GIRL
I, un manga arrive depuis peu
n France et qui commence a
voir ses adeptes (dont moi).
a se presente sous forme de
etits bouquins Noir et Blanc
le plus de 200 pages chacuns,
les 6 premiers tomes sont sor-
is et si on se fie a l'edi-
ion japonaise, il devrait y
n avoir encore autant.
VIDEO GIRL allie sensiments,
F et un brin d'erotisme. Very
ood.

TATSUMI: Un des tous premiers, pas du tout connu mais on peut trouver l'excellent HIROSHIMA dans la collection "ARTEFAC" (Collec de BD qui est specialisee dans les auteurs etrangers). La encore, c'est du Noir et Blanc. Le style de dessin est beaucoup plus comique que les deux precedents et se rapproche des dessins animes de chez dorothee. Les histoires, quand a elles, sont cruellement dramatiques...

TAKASHI: Vous connaissez sans doute Ranma 1/2, le dessin anime ? Il est adapte du manga dessine par Rumiko Takashi (c'est une femme, comme son nom nous l'indique si clairement, a nous, petits occidentaux). Beaucoup moins cul-cul que l'adaptation TV, le manga est franchement delirant, alliant humour debile, combats (c'est les passages les plus chiants), et erotisme/sentiments. Terminons notre tours d'horizon par...

SHIROW: Un des plus grands mangakas (auteur de manga). En plus, c'est le dernier auteur a la mode chez les fans de mangas. Au menu: APPLESEED et ORION (sortis dans la meme collection qu'Akira) et DOMINION. Shirow associe la S-F dans un univers hyper-robotise a la magie. Le dessin est hyper precis, mais devient des fois completement loufoque dans les passages comiques. C'est encore en Noir et Blanc.

Bon, bin, ce court apercu (qui n'etait pas si court, finalement!) s'acheve, la suite la prochaine fois. Comme illustration, un dessin de U-JIN, specialise dans les illustrations erotiques soft.

ROM

GREETINGS TO :

GREES,TOM POUCE,TONY,OFFSET,ZACK,E/JELIOT,DANIEL.R,NICKY,GREG,BABAR,SEVERINE & RICHARD,SEBAIC,CHANY,BEAST,GEGENE,STARCOS,MICK'RO,CRACKY,M&C,ZIK,ANTOINE,DRACULA,EPSILON,RAZOR,ORPHEE SONIC 3 et pis les autres... BIPBIP

PUB GRATUITE

RAINBOW SOFTWARE

Vous souvenez vous du logiciel CPC TOOLS DELUXE dont nous avons fait la pub dans un des numéros de ROAD RUNNER ? le prix du SOFT s'élevé a 350F et il n'est plus qu'a 220F pour les 3", 210F les 3"1/2 & 200F les 5"1/4.
A un tel prix je ne saurais que vous recommandé de leur commander... je vous rappelle donc leur adresse :

RAINBOW SOFTWARE

M.RUZICKA Daniel
12, rue du Professeur
Calmette
60180 Nogent / Oise

le rédac'chef

MANGAS SUR CPC

Signalons pour les fans de mangas les slide-shows suivants sur Cpc:
GENERATION MANGA (X)
JAPANESE GIRLS
ULYSSE 31
VIDEO GIRL AI
UN COLLEGE FOU FOU FOU
JAPANIM (dans Fanz'y 4)
PRETTY GIRLS
CAT'S EYES
Plusieurs digits provenant de City-Hunter se trouvent dans SCRBANK.
UN COLLEGE PREHISTORIQUE
... et surement de nombreux autres. En jeu, y'a que COBRA a ma connaissance (a ne pas confondre avec STALLONE:COBRA)

U-JIN DE LA
NB : LE DESSIN EST CELUI EN HAUT
PAGE.

... QUELQUES AUTEURS DE MANGAS

U-JIN: ANGEL tome 1

Apres nous avoir offert la version francaise du splendide manga "Video Girl Ai", les editions Tonkam proposent la version francaise de Angel, manga du celebre dessinateur pour adulte U-JIN. Premiere remarque, quand a la realisation: les editeurs ont decide de garder le sens de lecture japonais (ce qui n'avait pas ete fait pour Video Girl). Pour ceux qui, comme moi, ne lisent les mangas qu'en francais, il faut un temps d'adaptation (ca se lit de droite a gauche, de haut en bas et de la derniere page a la premiere).

L'editeur a aussi choisi d'integrer au livres quelques stereogrammes. Vous savez: ces nouvelles images en 3D qu'on apercoit en regardant plus loin. L'idee n'est pas mauvaise mais je formulerai deux critiques: Les stereogrammes en noir et blanc sont moches, de plus il aurait mieux fallu les regrouper en fin de volume, ou au debut, mais pas couper l'histoire avec ces trucs !

Pendant qu'on est a l'histoire, resumons: A l'age de 5 ans, Kukose (un garcon) a sauve bien malgre lui la vie de Shikuza (une fillette). Puis Shikuza a demenage. Treize ans plus tard, la fillette est devenue une splendide jeune fille et veut rejoindre Kukose, qui entre temps est devenu un veritable obsede sexuel. Ajoutez a cela que l'action se deroule dans un lycee japonais, et que Kukoze est le clown maladroit de service alors que Shikuza, qui sait se battre, devient chef de clan, et vous aurez la trame de l'histoire.

Le dessin est conforme au style nippon traditionnel. Realiste en lignes clair, avec parfois deformation des visages quand Kukoze est particulierement cretin. Le dessin de U-Jin ne semble pas du tout souffrir du mode de reproduction et les trames sont en general bien employees. Seul regret: l'histoire qui s'embrouille tres vite, et le sens de lecture qui genera les lecteurs non-habitues, dont moi.

ROM

ANGEL TOME 1: NOIR ET BLANC: 198 PAGES+8 PAGES DE PUBS
FORMAT POCHE - 45 FRANCS (C'EST CHER!!!) TOME 2 A PARAITRE.
EGALEMENT DISPONNIBLE EN FRANCAIS: "U-JEUNE": RECUEIL D'ILLUSTRATIONS DE U-JIN EN COULEUR (MEME EDITEUR)
ANGEL EXISTE EGALEMENT EN SLIDE-SHOW DIGITAL DREAM.

EMBROUILLE A LA REDAC IV...

La reunion des anciens fans d'Airwolf allait commencer. Nous nous doutions qu'AIRWOLF ne serait pas le seul sujet de discussion puisque deja quelques demos tournaient sur un vieux Cpc. J'appris ainsi que dans DREAM 4, de CHANY, il y avait un cheatmode, et au cheatmode (et oui ça devient une vraie obsession!). La reunion terminee, ils nous relacherent sans aucun problemes. Je rentrais donc a la redac avec Bip bip lorsque nous croisames un Slyder dechaine qui sautait dans tous les sens sans que nous ne sachions pourquoi. Au bout d'un moment, Bip bip s'apercu qu'il avait son walkman sur les oreilles, avec Kiss alive 3 dedans (et la, il faut une super bonne vue pour lire les titres des cassettes alors qu'elles sont encore dans le walkman de Slyder !)

Rassurés sur l'etat mental de notre collaborateur, nous reprenions (encore!) le chemin de la redac quand soudain apparut un monstrueux PAC MAN.

A SUIVRE ROM.

Regardez bien cette digit...

... car elle n'est pas dans le plus gros show jamais produit sur Cpc:

Ranma 1/2

1 disk / 115 digits par

DIGITAL Dreams

PUB-ROM

DIGITAL DREAM . . .

Voici tous les utilitaires jusque la édités par DIGITAL DREAM et disponibles, ou en projet, en FREEWARE :

I - VIDIPACK :

Une compil de 3 utilitaires pour les possesseurs de digitaliseur Vidi (ou compatible, si ça existe) :

1. VROOM 1.2 :
- Un utilitaire fourre-tout. Il permet bien sur de saisir une image en n'importe quel mode en faisant varier les coordonnées de l'écran, le contraste, le lumière (jusque la rien de bien nouveau).
- Il permet de réaliser des animations en saisissant jusqu'à 5 écrans à la suite (durée totale : environ 2 secondes) en mode 1 ou 2. Ca c'est une nouveauté pour les CPC disposant de 128 Ko de RAM (VROOM reconnait les extensions Dk'tronick, pour les autres, je sais pas). La démo CAR-ANIM en est un exemple.
- Il permet de réaliser des mini-digits (écran réduit à 25 %). Vous pouvez zyeuter le VANESSA PARADIS SMALL SHOW pour avoir un exemple.
-Intéret majeur : il permet de sauvegarder les écrans attrapés sous deux formats : le format "classique" (17 Ko) et le format IMAGIC (écrans compactés) utilisé pour les shows DIGITAL DREAM.
- VROOM posséde une longue notice incorporée.

2. OXFORD GRAB :
- Ce petit utilitaire vous permet de digitaliser des écrans en mode 2 (en faisant varier la brillance) et de les sauvegarder directement en format DR d'OXFORD PAO.

3. OVERSCAN pour VIDI :
- Cet utilitaire vous permet de saisir des écrans en mode 1, sur une hauteur supérieure à celle de l'écran "normal" du CPC. Puis cet écran est sauvegardé sous un format compatible avec l'OVERSCAN UTILITY SYSTEM 2.0 du génial Epsilon Les Shows "GIRLS" et "BRATS" sont des exemples de l'utilisation de cet utilitaire.

II - TEXTWRITTER 1.2 pour OXFORD PAO :

- TEXTWRITTER vous permet de saisir vos textes et les aligner en superbes colonnes (ce que ne permet pas OXFORD PAO, tout au moins la version 4.7). Puis les sauvegarder au format DR.
- Cette nouvelle version permet d'utiliser les fontes d'OCP ART STUDIO pour taper vos textes.

III - LIST LANGAGE CREATOR :

- La version 3 de ce mini-langage générateur de fichiers ASCII. Une notice détaillée a été intégrée. Spécialisé dans les listes à une dimension, il est très simple d'emploi.

IV - MEGAFILE :

- Déjà disponible, la préview "qui marche", MEGAFILE est un gestionnaire de fichiers, voici ses principales caractéristiques :
* Fichiers à 2 dimensions.
* Nombre de colonne illimité.
* Fonction "Import" permet d'importer des fichiers de Romson 3, LIST LANGAGE CREATOR 3, LOGITEC et la majorité des fichiers ASCII.
* Possibilité d'ajouter des colonnes sur des fichiers déjà existants.
* Accès au basic SANS QUITTER MEGAFILE.
* Reconnait les formats listes, colonne...
* Toutes les fonctions "classiques" : Ajout, Modifie, Supprime,...
* Recherche par dénominateur minimum.
* Toutes les fonctions Amsdos, dont la fonction USER disponible pour les users de 0 à 200 (fichiers invisibles meme pour Discology).
* Compatible tous CPC, meme 464 et 664 sans extension mémoire.

TOUT CA N'EST QU'UNE PREVIEW ??? Et oui, car le tri est très très lent. Heureusement, des anciens de mat'sup actuellement en license math/info bossent pour DIGITAL DREAM sur un algorythme de tri... On attend donc celui-ci pour diffuser la version DEFINITIVE.

V - COMPTE + :

- Gestion personnelle très simple d'emploi. C'est son principal intéret.

VI - ROMSON 3 :

- Permet de créer des musiques et leur loader BASIC sans aucune connaissance en informatique.

VII - INSTROM :

- Orgue sur CPC. Utilise des notes digitalisées à partir d'un orgue d'église. Compatible tous CPC.

VIII - AMSPLAN :

- AMSPLAN permet de réaliser des plans au demi-millimètre près sur une DMP.
- AMSPLAN 500 est une version permettant de réaliser des plans un peu plus complexes.
- Ces deux versions étant très peu conviviales, une troisième est en préparation.

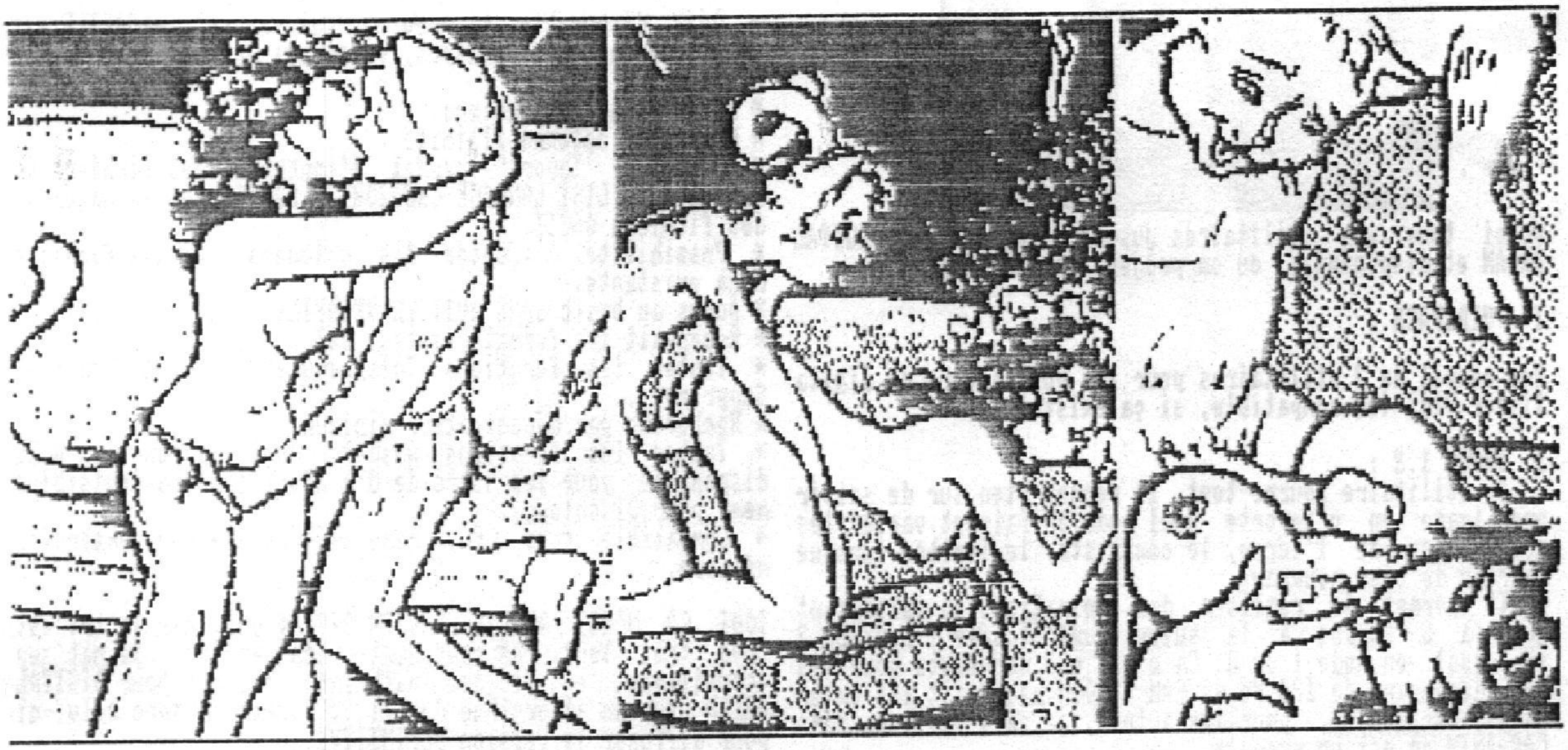
IX - PROJET :

- PAGECLIP : Un logiciel de PAO limité mais fonctionnant sur CPC n'ayant que 64 Ko de mémoire.
- Et bien sur des tonnes de SLIDES SHOWS !!!

Parlons maintenant un peu SLIDES SHOWS ou plutot regarder quelques aperçus que vous offre la production DIGITAL DREAM... Bien évidemment il n'y a pas dans ce numéro toutes les productions du grand maitre en la matière : ROM . Ce serait trop long !!! allez ouvrez GRAND vos yeux ....
Ah une dernière petite chose, n'hésitez pas a envoyer vos discs et timbres pour le retour a ROM, il se fera un plaisir de les remplir. LANGLOIS Romain / 22 rue d'Anvers / 76000 ROUEN

OMAHA 2 : show X

BIPBIP



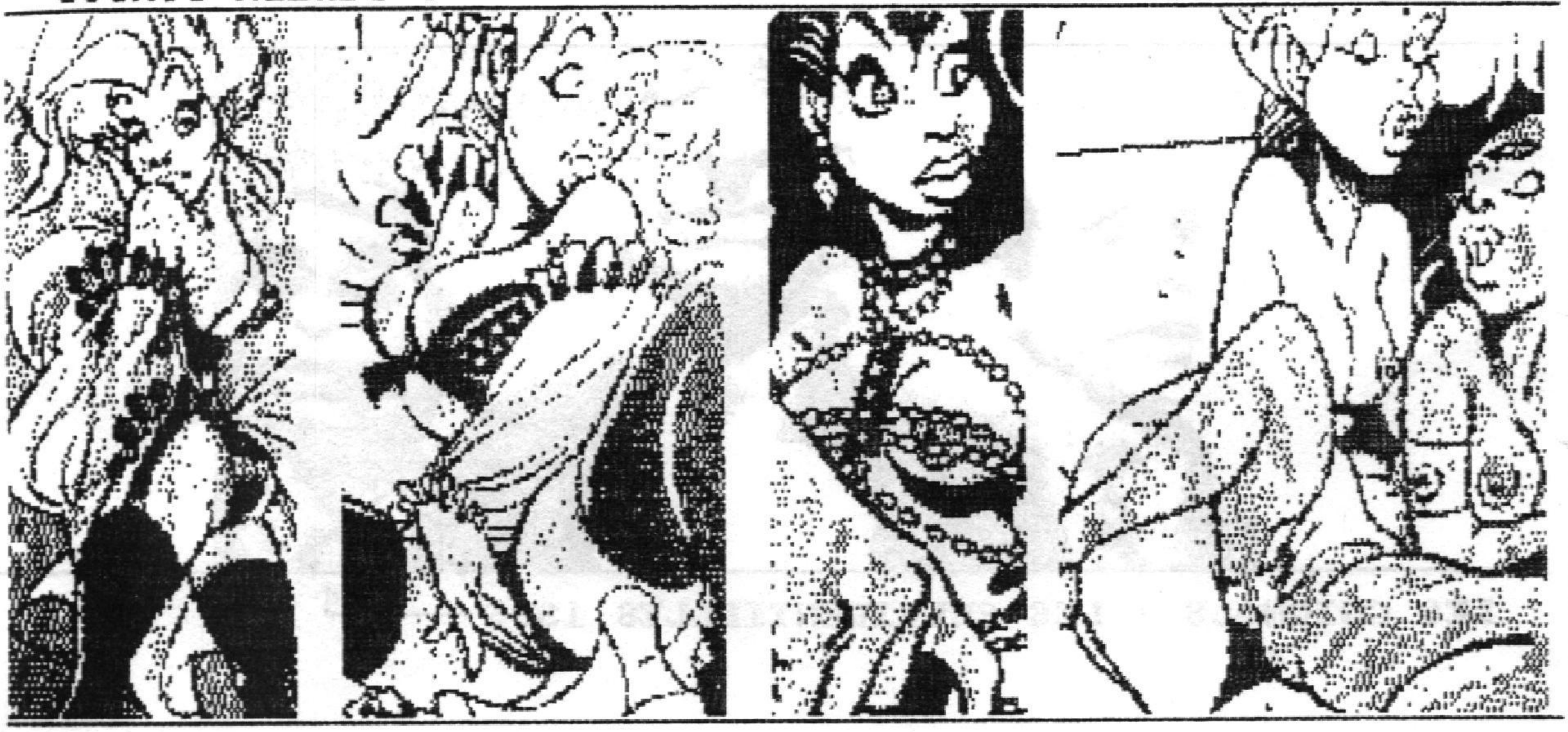
APPLE SEED : le manga

LES GUIGNOLS : LES PRESIDENTIELLES 1995

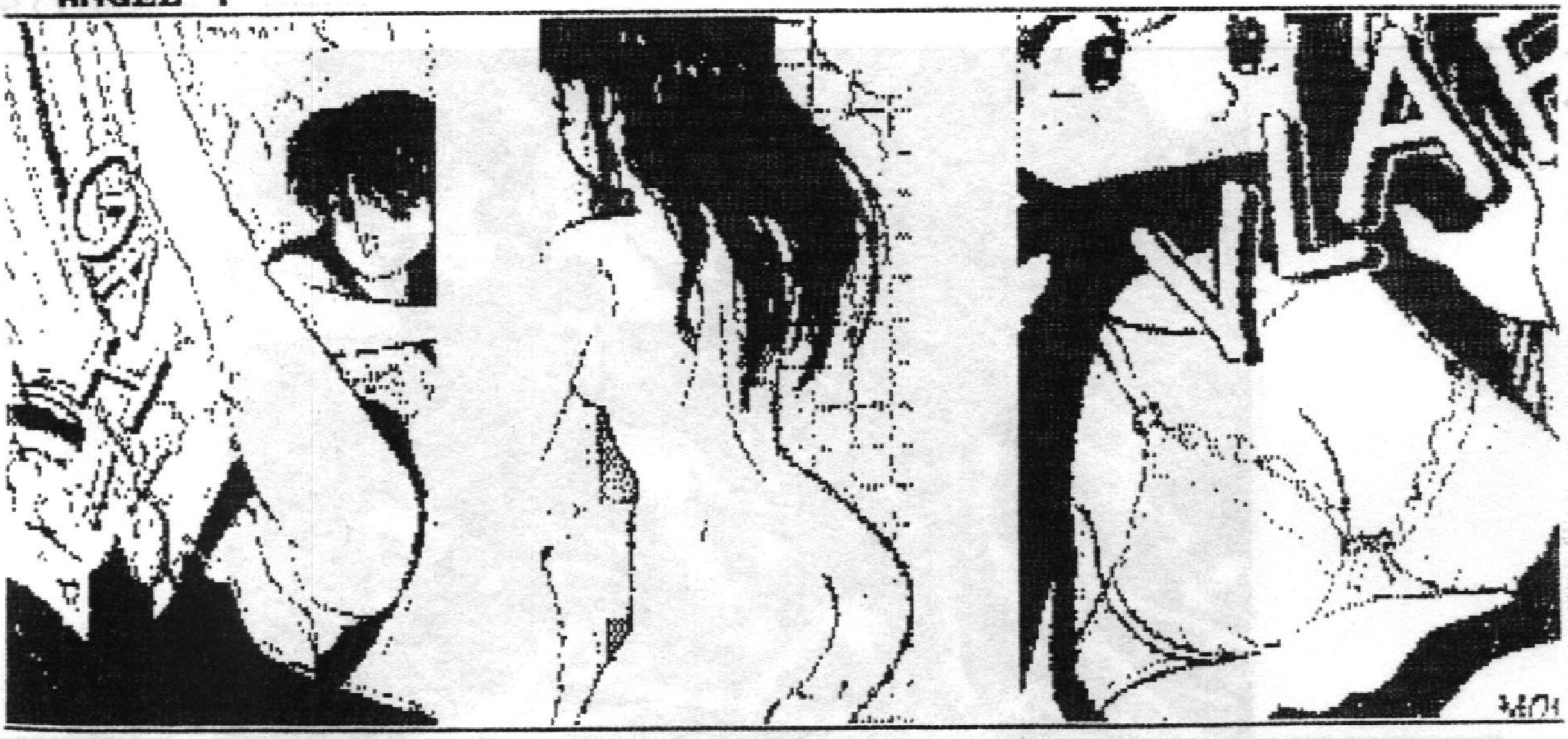
ROMANTISM

GREETINGS FROM BIPBIP TO ROM, SLYDER, VET, TOM POUCE, ATC, NAV', THE FAMOUS AL.

COSMOS MILADY :



ANGEL :



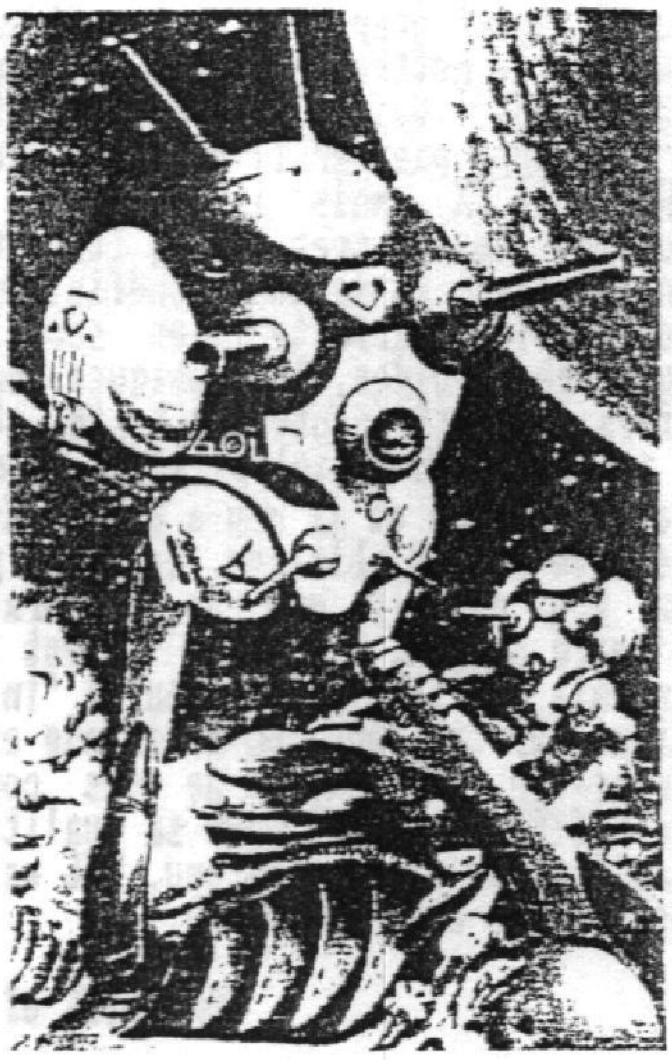
FIN...

DE QUOI VOUS FAIRE BAVER !

Vous savez certainement que les placards de TF1 vidéo et d'AB vidéo sont bourrés de films, d'oavs et de séries TV...

En voici donc une liste à vous dégoûter du peu de nouveautés de cette année :

— Le film de MACROSS : « Aï oboete imasu ka » est déjà doublé et n'attend que sa distribution.



— Le film de CITY HUNTER : « Aï to shukumei no magnum » a été acheté mais hélàs ses acquéreurs n'ont pas encore réclamé la bande sonore pour un éventuel doublage !

— Notre « chère » Dorothée a racheté les droits des séries : FUSHIGI NO UMI NO NADIA, KIMAGURE ORANGE ROAD et GANBARE KICKERS (But pour Rudy) à l'ex 5 qui possédait. je vous le rappelle : Les films de TOUCH, une OAV de CREAMY MAMI, le film et 3 OAVs de KIMAGURE ORANGE ROAD.

— A.B. Productions a acheté 3 des 4 OAVs de RUMIKO TAKAHASHI : LES « RUMICS WORLD ».

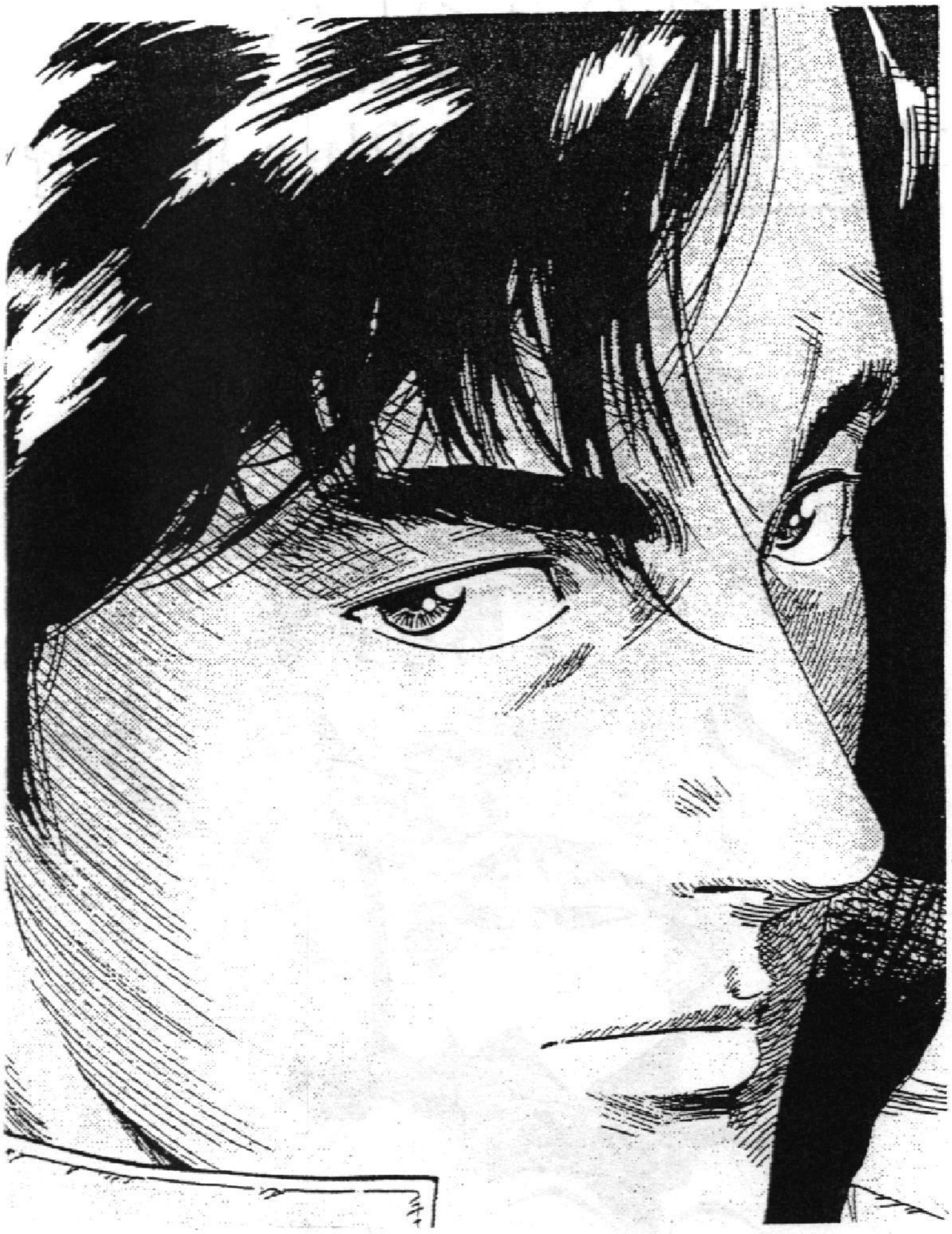
— Le quatrième film de SAINT SEYA : « Les guerriers d'ARMAGUEDON » est doublé lui aussi et attend sa sortie.

— TF1 vidéo s'est offert la série d'OAVs: « HEROES OF THE GALAXY »

— AB prod. s'est payé les droits des séries : YAWARA (judo) METAL JACK et PYGMALION.

— AB prod. a également acheté les droits des 2 séries fétiches du quinzième Animé Grand-prix : BISHOJO SENSHI SAILOR MOON et YUYU HAKUSHO.

YUDERAZ



BETTER THAN LIFE

Alors qu'il y a de plus en plus de diso mags et de papermags d'origine alleman de sur CPC, certains comme les anglais essaient de riposter. Quelle différence me direz vous entre ces deux pays la ?? Tout simplement que l'anglais est plus facilement lisible et appris que l'alle mand ! En plus BETTER THAN LIFE [BTL] est très bien réalisé dans l'esprit des discmags étrangers . Tout le monde con nait la différence entre les fanzines discs Français et étrangers ? Non ? Et bien les Français insistent beaucoup sur l'aspect graphique et les étrangers tentent de mettre le maximum de textes et d'infos ! Voila la différence,et BTL n'y échappe pas car il y a très peu de GFX et de FX , mais il y a de très nombreux textes très variés [tous écrit en anglais], et le tout bénéficie d'une réalisation parfaite : les scrollings sont très fluides, les musiques sont va riées [une différente par texte, et il y a plus de 30 articles !]. Le disc est rempli a bloc et il n'y a aucun Ko de réservé a du blablatage. Le seul point un peu négatif que je donnerais a l'égard de BTL, c'est son aspect trop anglais car il y a trop peu d 'informa tions sur la scène CPC allemande et CPC française... Néanmoins je vous conseil le BETTER THAN LIFE pour sa qualité, sa réalisation et son contenu. BTL est dis ponible au CLUB EUROSTRAD.

TOM POUCE of POW!

DRACULA FANZ'#4

Je sais que DRACULA FANZ'#4 est sorti depuis déja un p'tit moment mais il me semble bon de le tester car je trouve que c'est un fanzine disc très bien réalisé et son ensemble me plait assez. On y retrouve les rubriques TESTS JEUX, FANZS, TOP FANZ, NEWS, PREVIEW, COURS D'ASSEMBLEUR. Les graphx et les musiques présentes dans ce numéro sont très chouettes... C'est dommage que la copie que je possède déconne. Il faut que je charge chaque rubrique une a une [c'est très chiant]. Il y a un tas de délire dans ce numéro, c'est une équipe d'enfer qui nous fait passer un bon moment devant notre CPC. En plus DRACULA FANZ'#5 est prévu sur 2 discs [c'est cool non ?] un numéro qui promet d'assurer... je l'espère. Bon ben que dire de plus si ce n'est que ce numéro 4 est a posséder... et plus vite que ça !!!

BIPBIP

NOTA : vous trouverez les adresses des fanzines testés dans ce numéro dans la rubriques CONTACTS...

FANZINES...

BABA FANZ 4

Quoi de neuf du coté de BABA FANZ' ?? que du bon et c'est moi qui vous l'dis. J'en suis meme resté baba tellement que ce numéro 4 était bien (si si !!). La première chose que l'on constate lorsque l'on tient BBF (BaBaFanz) entre nos mimines c'est son épaisseur et son poids (qu'est-ce qui peut etre lourd ce numéro 4...) 46 pages recto verso oui Mooosieur. Des articles réalisés à la fois avec un PC (j'ai bien dis un PC comme pour les précedents numéros) et pour ce numéro 4 il y en a meme fait avec un CPC (avec le logiciel AMX PAGE MAKER il me semble). GREES, CHANY, ATC participent à ce numéro en réalisant de nouvelles rubriques pour BBF mis à part les rub' habituelles. On y trouve de tout dans ce numéro, pour etre gaté on est gaté, vous ne pouvez pas savoir le plaisir que j'ai eu en lisant ce numéro ! (j'exagère peut-etre un peu , euh dites moi ?) Je vais le décrire plus en détail car il mérite que l'on s'attarde un peu plus dessus. Alors tenez-vous bien car il y a plus de 20 rubriques, donc pour que je me repère mieux je vais commencer par le bédut...
donc après une page de présentation plus que bien (personnage de dessin animé (DRAGON BALL)) et le sommaire/édito place aux trucs et astuces (3 pages de cheats modes !!!) pour déjouer les pièges les plus horribles que peuvent nous faire nos jeux préférés en devenant invincible...etc Pages 6,7,8 & 9 BBF vous teste les jeux IRON LORD, FINAL FIGHT, CONSPIRATION, OFF SHORE WARRIOR, un bon point pour cette rub' car les tests y sont très bien détaillés etc... Les fameuses images des tests suivent les tests des jeux précédents. Ensuite ATC nous fait un cours sur le Basic avec INITIATION AU BASIC (pour les débutants comme moi...) cet article couvre 2 pages et ma foi est très bien réalisé Page 14 & 15 c'est CHANY qui à son tour a le clavier et nous initie a l'ASSEMBLEUR, il nous explique comment faire un sprite de gauche à droite (une chose d'après lui très simple à réalisé...).
Vous avez déjà vu le film ROBOCOP ?? oui ? et le 3 ? non ? et bien sachez que BBF nous parle de ce film dans la rub' CINEMA (une nouvelle rub' encore une fois).
Année 1988, de grands évenements se sont passés mais chut je ne dévoilerais rien à vous de le découvrir en lisant BBF#4. Page 19 c'est au tour du TOP CPC (intéressant à voir...), le suite ce sont 12 fanzines qui ont le privilège d'étre critiqué en bien ou en mal, les points positifs ou négatifs, c'est dans la rubrique FANZINES.
Ça va toujours ?? on continue ?? bon alors après il y a 3 interviews : une de RAZOR (MADMAG), ZACK (FUTUR'S), BIPBIP (ROAD RUNNER). Page 26 BBF nous fait part de la soluce sur le jeux d'aventure IRON LORD (tous les pièges à éviter...), ensuite c'est le TOP FANZ' très bien décrit avec le TOP 10 DE GREG, BABAR et celui DES LECTEURS (ROAD RUNNER se classe 4ème dansle TOP 10 DES LECTEURS...).
Pages 29,30,31 rien à voir avec notre machine cela concerne les fameuses consoles de jeux vous savez ces machines qui fascinent un grand nombre de personnes et pourtant... NO COMMENT...
N'oubliez pas la rub' habituelles du zine 'LEXIQUE' qui apportent quelques précisions sur des mots BASIC (pour les amateurs...).
Vous connaissez les SCANNERS ? c'est l'objet de la rub' TECHNIQUE (très cool cet rub'). Les bonnes adresses de fanzines page 35. L'HISTOIRE du zine BBF4 (un point négatif sur cette rub' qui ne m'a pas tellement intéressé).
Les ACTUS de la scène du CPC (c'est une bonne période pour notre machine car ça se remue sur la scène en ce moment...).
Les 3 pages suivantes c'est des TESTS DE DEMOS (au total 9 démos). L'avant dernière rubrique c'est celle de GREES il nous parles des revues & bouquins qu'il y a eu depuis 10 ans (revues CPC biensur !!). Et pour clore ce numéro une rub' PHOTO où on y admire des mannequins (des rédac' chefs de zines, des démomakers...).
Voilà j'en ai fini de décrire ce fanz' vraiment très bon, c'est de l'excellent boulot que nous ont fait tous les membres qui ont participés à ce numéro. Il évolue sans cesse et c'est tant mieux. Sachez que le numéro 5 sera sur disc en fusion avec GHOUL'S FANZ' de NO RECESS ce qui donnera MYSTERY FANZ'. En plus il y aura un autre petit fanzine (8 pages maximum !) du nom de PUNCH qui sortira sur papier donc GREG s'occupera de 2 zines en meme temps l'un sur disc l'autre sur papier cool non ??
Je lui souhaite donc bonne chance et bonne continuation sur la scène. Encore BRAVO pour ce que tu nous a pondu !!!

MEGA FANZ' NEWSPAPER — **FANZINE PAPIER**

J'ai très peu de place pour vous dire que GEGENE est le rédacteur en chef de ce fanz'. Alors KESKIYA dans ce fanzine ??? On y trouve LES BONNES ADRESSES SUR CPC, LE PROG DU MOIS, DES P'TITS PROGS, de l'ASSEMBLEUR, du PERFECTIONNEMENT A L'ASSEMBLEUR, DES POKES, CHEATS MODES, on vous parle également de MOTOS, de MUSIQUE avec une rub' qui décoiffe un max !
Le reproche que l'on peut faire a MFN c'est qu'il soit uniquement RECTO. De bons p'tits articles. Je vous conseille de le commander a la rédac', l'adresse se trouve dans une des pages de ROAD RUNNER, a vous de trouver...

BIPBIP...

NUMERO 6
1995

EUROSTRAD

ISSUE 6
1995

THE LAST ISSUE OF EUROSTRAD . THE NEXT EUROSTRAD WILL BE THE EUROSTRAD CLUB REPORT... SO IF YOU WOULD READ THE NEXT EUROSTRAD ISSUE , WRITE TO US TO BECOME FREELY A CLUB MEMBER , AND YOU COULD STILL READ EUROSTRAD IN PEACE , WITH MORE AND MORE INFORMATIONS AND NEWS ...

T TIRE DU ZINE QUASAR CPC...

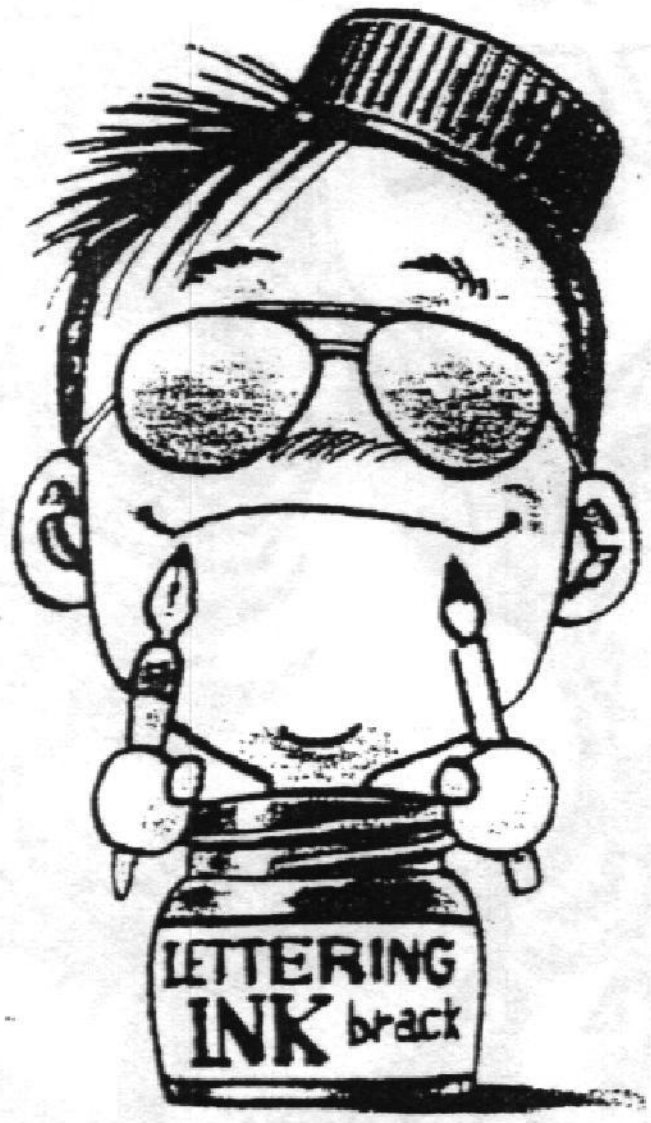
LUB EUROSTRAD / THOMAS FOURNERIE /
A HAMELINIERE / 50450 HAMBYE / FRANCE

Le sixième numéro est enfin sorti avec un peu de retard pour ne pas dire énorme... mais le principal c'est l'essentiel, c'est à dire qu'il puisse etre entre nos mains. Fanz réalisé par TOM POUCE (le rédac'chef), SLICE of IMPACT /DONUTS SYSTEM, PIERRE CHIBLEUR, SEB de l'AFC ('lut Seb!!) OLIVIER, IGOR et BORA, X-RAY. Un zine qui ne fait pas moins de 30 pages recto verso et qui nous informe de beaucoup de choses, il parle essentiellement des news, des softs, de la scène du CPC. C'est un zine personnellement que j'apprécie beaucoup, de part ses nombreux articles digits (très peu dans ce numéro mais y'en a quand meme !) et ce ne sont pas 30 pages de remplissage, elles sont superbement remplies de choses très interessantes.
Après l'EDITO qui nous explique tous les péripéties que la rédac' a du traverser pour pondre ce numéro (au fait TOM, comment va your printer ??) on vous informe sur le CLUB EUROSTRAD créé depuis 1991, tous les avantages que vous offre ce club.
Page 04 viens les NEWS (articles en français, transcrit en anglais (la langue Européenne !). La suite ce sont des TESTS de FANZINES PAPIER et DISC dont Road Runner (frime frime à mort...), Bonsoir la Planète, Fanz'y, Baba Fanz' (Hi GREG & BABAR !) et bien d'autres encore.
Page 10 et 11 ce sont les ACTUS (on y parle encore de ROAD RUNNER...eh eh) sur la CPC SCENE en France et pages 12, 13 les actus du coté de chez nos voisins, l'Angleterre. Tout ces bons articles illustré avec des dessins du merveilleux ROM en personne (sous vos applaudissements...).
TOM POUCE parle aussi dans son fanzine de bouquins (un livre qu'il a découvert dans un rayon de la FNAC et qui cause de CPC... incroyable non ?).
De la pub pour le fanzine ROAD RUNNER (que voulez-vous c'est ça d'etre célèbre... vous verrez un jour... enfin peut-etre...).
Rubrique SLIDES SHOWS, des PA, la rub' habituelles SEX MACHINES, l'EUROCHARTS (saviez-vous que ROAD RUNNER se classait sixième parmi les 12 fanzs cités IN this paper mag ?? pas mal non ?? on a 25 points et on talone le PETIT ILLUSTRE qui en a 26...), des TESTS DE SOFTS (Midnight Résistance, Manchester United, Hudson Hawk, Megablasters et plein d'autres sont également au rendez-vous.
Dernière page, vous fatiguez pas plus longtemps a vous acharner, à démantibuler votre manche à balai, EUROSTRAD a la solution à tous vos problèmes grace à ses POKES à gogo pour l'invulnérabilité sur vos jeux préférés.
Bon je crois avoir passé en revue tout ce dont est constitué le numéro 6 d'EUROSTRAD le best je crois sur CPC... Rassurez-vous TOM POUCE n'arrete pas pour autant le CPC car d'une part il est le rédac' chef de l'AFC MAG! et d'autre part le zine du CLUB EUROSTRAD vous proposera des tonnes de services et de produits sur CPC. Certe il sera moins épais mais big big biscotaux mouse costaux c'est moi qui vous l'dis. Il complètera pour ainsi dire l'AFC MAG!. Ouh je crois qu'j'ai tous dis du moins pratiquement à espérer que je n'ai rien oublié...non...je n'vois rien. Tachez de ne pas oublier de le commander ! BIPBIP

DONUT MAG

Donut System est un groupe anglais assez récent puisqu'il s'est formé il y a un peu moins d'un an. De plus, si vous ne vous interessez que très peu à ce qui se passe outre Manche tout ce que vous lirez vous semblera nouveau. Donut Mag est le fanzine disc de ce groupe, il est écrit en anglais uniquement et comporte de nombreux articles originaux sur le CPC en Angleterre principalement ! Les membres de Donut System sont très actifs sur CPC, Slice dirige déjà le discmag IMPACT (cf EUROSTRAD 6) et crée de nombreux programmes et démos.
Si vous connaissez le principe des discmags allemands et anglais vous ne serez pas étonné par l'aspect de Donut Mag. Les articles sont choisis grace au pavé numérique et défilent rapidement en musique. L'aspect graphique est délaissé mais l'ergonomie reste tout à fait acceptable et les scrollings sont fluides et rapides.
En guise de verdict, je vous dirais que si vous avez soif d'informations et etes curieux de nouveautés, vous pouvez vous procurer Donut Mag. Mais si vous etes anglophobe et si vous préférez les démos ce n'est pas la peine d'user 178 Ko d'une disquette.
Pour le commander, le mieux et le plus rapide serait de contacter EUROSTRAD (prévoir la disquette et le timbre à 4,40 F ; la deuxième face sera remplie suivant votre demande !).

TOM POUCE



GHOUL'S FANZ #3

Un fanzine totalement créé grace au merveilleux GHOUL'S WRITTER de TOM ET JERRY. C'est un fanzine bimestriel, un des seuls parmi les fanzines disc je crois et on y retrouve l'incontournable EDITO avec 8 RUBRIQUES et le mot de la FIN.
Du numéro 1 au numéro 3, il y a eu une énorme évolution Ce dernier numéro n'arrive pas à la cheville de ses prédecesseurs !
On y trouve une INTRO (avec rasters...), un MENU avec une musique et un graph de GREG (GREG de BABA FANZ qui a intégré le groupe SCORPION et qui réalise plusieurs rubriques pour ce numéro). Donc dans ce menu on appuie sur les touches du pavé numérique pour actionner les rubriques EDITORIAL, ACTUALITES, PREVIEWS, FANZINES (Baba fanz#4, Dracula Fanz#3, Quasar CPC#8), DEMOS (Freedélire, Best, Plasma demo), JEUX VIDEOS (Bo!, Fres Attack), ASSEMBLEUR où on apprend pas mal de choses dont la manière de faire un raster, le systeme des décalages de pointeurs, à faire tourner un raster sur lui-meme, à faire un damier et on vous explique le principe de l'effet du BORDELIK 3. Il y a aussi une interview de ANTOINE of POW! (NO COMMENT), de la PUB pour le CLUB EUROSTRAD et la FIN.
Et tous cela sur 178 Ko seulement !!!
Il y a de nombreuses musiques très chouettes pour la plupart tiré de la grande compilation de NO RECESS sortie récemment (pour certaines inconnues).
Que dire de plus si ce n'est qu'on retrouve des utilitaires d'Antoine dont la version récente de CHEESE CRUNCHER 2.1 et que si vous etes également auteurs d'un utilitaire (freeware) et que vous aimeriez le diffuser NO PROBLEMO, GHOUL'S FANZ' le fera avec plaisir, il l'insèrera volontier dans un de ses prochains numéros alors n'hésitez pas et écrivez à NO RECESS.
Pour terminer je dirais que ce n'est peut-etre pas un fanzine disc du coté technique très évolué mais le contenu y est plus qu'interessant et ce n'est pas désagréable de le lire bien au contraire. Alors encore BRAVO à NO RECESS et à toute la petite équipe de GHOUL'S FANZ', continuez comme ca vous etes très bien parti ! Je vous recommande chers lecteurs de COMMANDER GHOUL'S FANZ' à NO RECESS en envoyant 1 disc et 1 timbre à 4,40 F...

BIPBIP

GHOUL'S FANZ'/NO RECESS
STORQ ARNAUD
14 ALLEE DES NARCISSES
83320 CARQUEIRANNE

PUB GRATUITE : LISEZ CPC QUEST

1. LA FEMME D'UN GANGSTIER S'ETONNE :

"-TU METS UN SILENCIEUX SUR TON REVOLVER ?
-BAH OUI, JE VAIS FAIRE UN HOLD UP DANS UNE BIBLIOTHEQUE !"

2. UN HOMME ENTRE DANS LA BANQUE :

"-POUVEZ VOUS ME CHANGER CE BILLET DE 500 FRANCS ?
-MAIS MONSIEUR, C'EST UN FAUX !
-EVIDEMMENT, SINON, JE N'ESSAIERAIS PAS DE LE CHANGER !"

3. TOTO [l'éternel] RENTRE CHEZ LUI, SES VETEMENTS TOUT TROUES, SA MERE LUI DEMANDE :

"-TOTO, QU'EST CE QUE TU AS ENCORE FAIT ?
-EH BIEN, ON A JOUE A L'EPICIER ET MOI J'ETAIS LE GRUYERE!"

4. C'EST UN GARCON QUI EST MUET DEPUIS SA NAISSANCE ET COMME PAR MIRACLE, LE JOUR DE SES 5 ANS IL DIT "PEPE". LA MERE TOUTE ETONNEE ETAIT TRES CONTENTE. LE LENDEMAIN, LE GRAND PERE MEURT . QUELQUES JOURS APRES , LE PETIT GARCON DIT "TATA". PLUS TARD, LA TANTE MEURT . LE JOUR DE SES 6 ANS IL DIT "PAPA", ET C'EST LE FACTEUR QUI MEURT !!!

5. QUEL EST LE COMBLE DU COMBLE ?

C'EST UN MUET QUI DIT A UN SOURD QU'UN AVEUGLE LES ESPIONNE.

6. ALLEZ MON GRAND! C'EST L'HEURE D'ALLER A L'ECOLE, DIT UNE MERE A SON FILS.

"-JE NE VEUX PAS Y ALLER, JE VEUX RESTER AU LIT!
-ALLONS ROGER, NE FAIS PAS L'ENFANT !
-JE NE VEUX PAS Y ALLER, ILS ME FONT DES MISERES ET NE SONT PAS GENTILS AVEC MOI !
-ALLONS ROGER TU SAIS BIEN QUE C'EST TOI L'INSTITUTEUR TOUT DE MEME !!!"

7. CHARADE :
MON PREMIER SE MANGE EN CHINE.
MON SECOND EST UNE NEGOCIATION ANGLAISE.
MON TROISIEME EST LE NOM DES GRIFFES DE L'AIGLE.
UN SQUELETTE EST CONSTITUE DE MON QUATRIEME.

le riz no serres os : le rhinocéros

8. UNE MAMAN DIT A SON ENFANT :

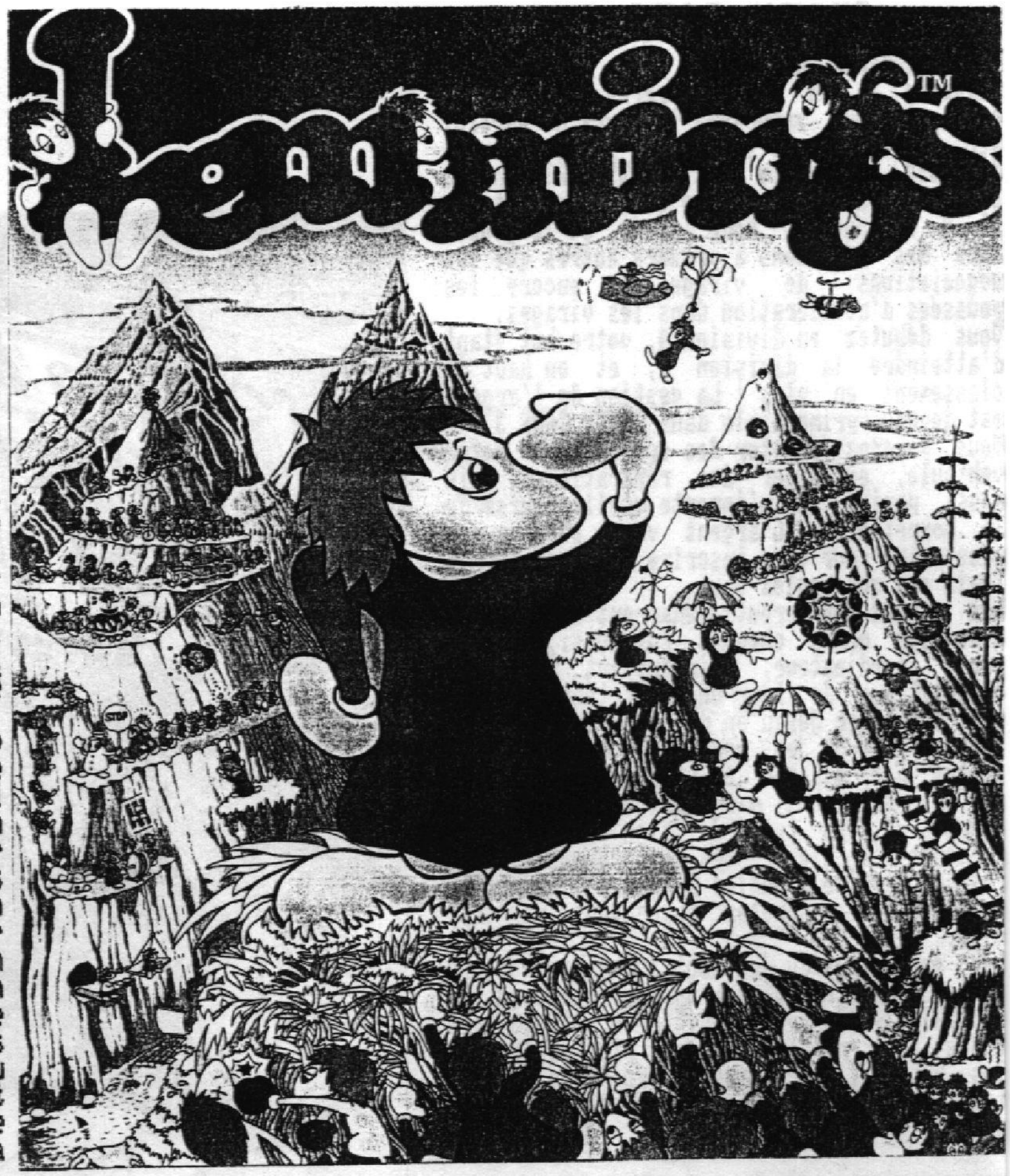
"-DANS LA VIE IL FAUT SE BATTRE AVEC LES MEMES ARMES QUE SON ENNEMI !
-FACILE A DIRE REPOND L'ENFANT, TU ESSAIERAS DE PIQUER UN MOUSTIQUE TOI !!!"

9. UNE SOEUR DIT A SON FRERE :

" POURQUOI EN HAUT DES CLOCHERS IL Y A TOUJOURS DES COQS, ET NON DES POULES ?
PARCE QUE SI IL Y AVAIT DES POULES LES OEUFS SE CASSERAIENT EN TOMBANT PAR TERRE !!!

BY VET!

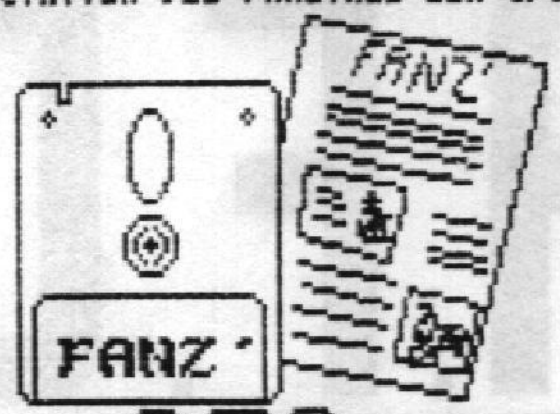
LEMMINGS



LEMMINGS est pour moi un des jeux parmis tant d'autres les plus réussi. Rentrons plus dans le détail : le jeu est simple les graphismes sont assez bien réalisés dans l'ensemble malgrè qu'ils soient très simplistes, les sprites sont minus cules...
Les Lemmings, ce sont des petits animaux débiles (c'est le moins qu'on puisse di re), mi-lapins, mi-hamsters, qui vivent dans les pays nordiques. Particulière ment idiots, ces animaux sont assez éton nants, puisqu'en cas de surpopulation, ils se suicident en se jettant a la mer (vous le saviez vous ???) Au contraire, dès qu'ils sont moins nombreux ils se produisent très vite (formidable !).
Quoi qu'il en soit, les lemmings sont idiots, et c'est surtout ce qui compte dans ce jeu.
Le but, à chaque niveau, est de sauver un certain nombre de lemmings qui tom bent à l'écran. Afin d'y réussir, il faut les guider jusqu'à la sortie qui peut très bien se trouver très loin, l'é cran de jeu scrollant horizontalement.
Les lemmings tombent un à un d'une trap pe et arrivent ainsi sur le tableau de jeu. Le problème est que vous ne les di rigez pas vraiment et qu'ils courent ain si et là où ils veulent. Pour les aider vous pouvez leurs apprendre un certains nombre de taches. Vous pouvez par exem ple apprendre à un lemmings à grimper un obstacle, à se parachuter d'une gran de hauteur, à empecher les autres lem mings de passer devant lui, à construire un pont, à creuser horizontalement, vers le bas, ou en diagonale vers le bas, ou enfin à exploser. Chaque tache ne peut etre accomplie qu'un certain nombre de fois, variable selon les niveaux. Le ma niement est simple.
L'intéret du jeu provient de la débilité profonde des animaux, et surtout des nombreux pièges que proposent chaque niveau. A chaque fois que vous commencez un niveau, vous l'examinez, et pensez toujours avoir trouvé le moyen de le franchir... Hélas ! il n'en est souvent rien. Ici vous oubliez de mettre un stoppeur et les lemmings tombent dans la lave, et si vous ne détruisez pas un pont et les lemmings se jettent un à un du haut de la falaise, s'écrasant délicatement en bas. Le jeu jeu est d'autant plus complexe que pour franchir, vous ne pouvez perdre qu'un très faible nombre de lemmings. Or, lorsque vous utilisez des stoppeurs (ce qui est souvent le cas, pour empecher des dégénérés de sauter n'importe où), le seul moyen pour qu'il laisse ensuite passer les autres est de le faire exploser... et donc vous en perdez déjà un ! Enfin, il ne doit plus rester un seul lemmings à l'écran, afin de terminer réellement le tableau. Les pièges sont nombreux, on croit à chaque partie etre capable de passer un niveau puis on découvre que l'on s'est trompé. Un système de code permettra de reprendre à n'importe quel niveau déjà joué, ce qui sera bien pratique, d'autant plus que LEMMINGS comporte 60 niveaux. C'est un jeu réellement exceptionnel (du moins c'est ce que j'en pense), très droles et surtout très prenant !

BIPBIP

ASSOCIATION DES FANZINES SUR CPC



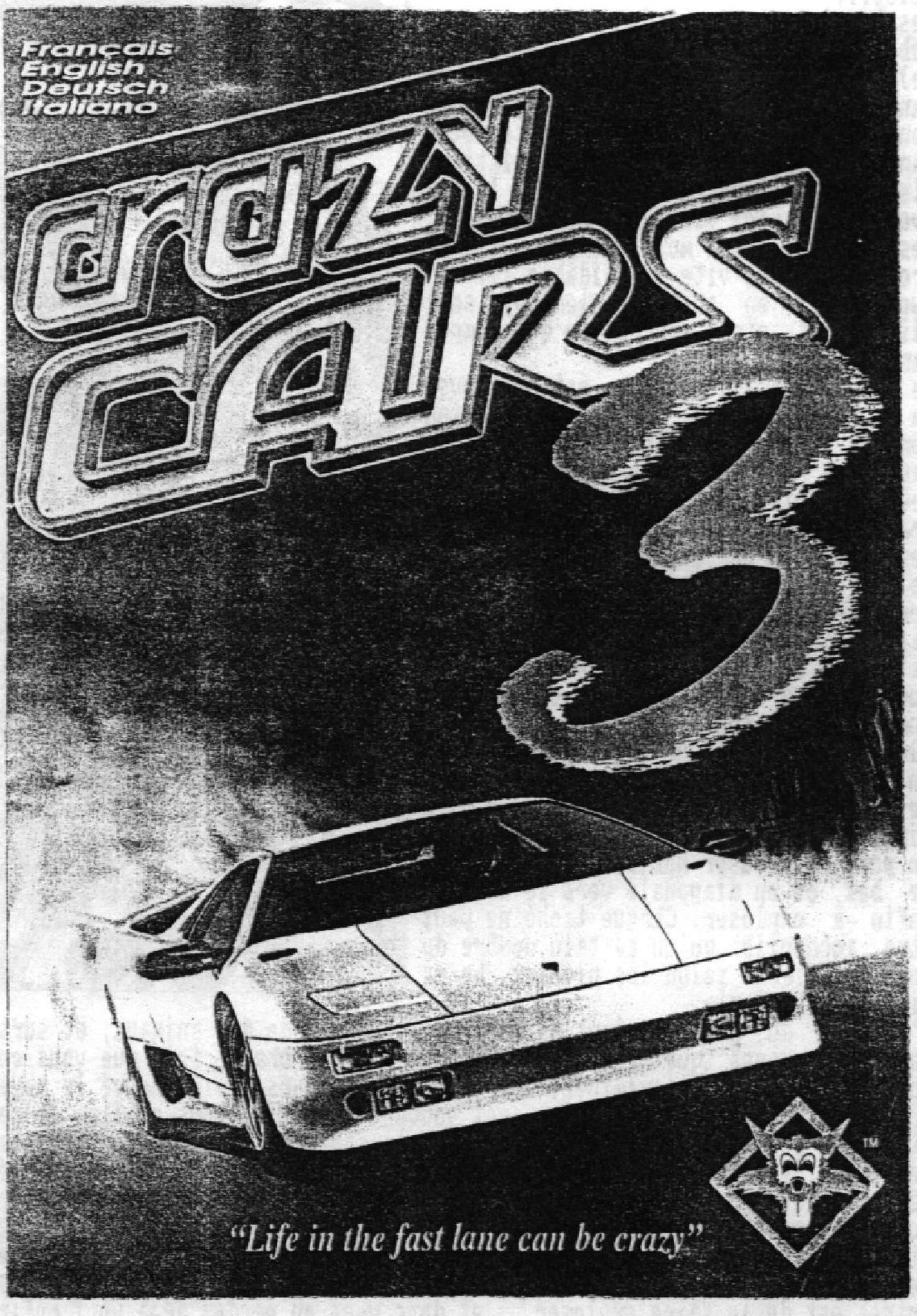
AFC

BROUDIN SEBASTIEN
4bis AVENUE GAMBETTA
APPT 30
60600 CLERMONT
TEL: 44 78 46 63

CRAZY CARS 3

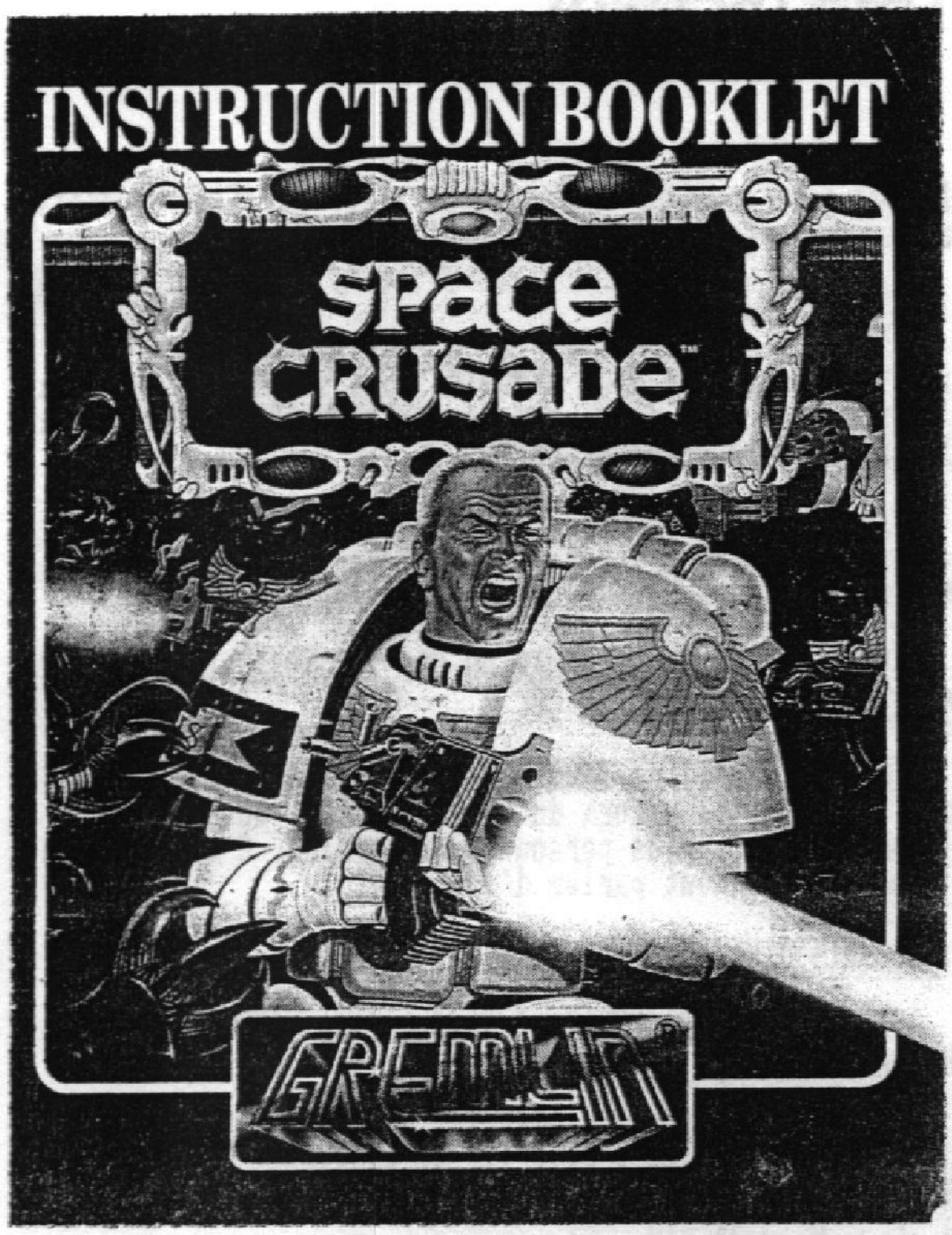
e scénario de CRAZY CARS 3 ressemble eaucoup à ses grands frères (CC1 & CC2), elui-ci vous proposera toujours de partici er à des courses interdites sur les routes es USA. Mais cette fois, CRAZY CARS 3 ne se ontente pas d'une simple course de voitures l y a tout un mode autour, et le joueur ura des décisions à prendre autres que les égociations de virages ou encore les oussées d'accélération dans les virages.
ous débutez en division 4, votre but étant 'atteindre la division 1, et en haut du lassement en plus ! La gestion de l'argent st devenue primordiale dans CRAZY CARS 3.
ous pourrez acheter des options pour votre éhicule, effectuer des réparations, mais ussi parier sur n'importe quelle course de a compétition. L'argent vous sera aussi écessaire pour vous inscrire dans une course mais oui que voulez-vous...).
es autres concurrents démarrent comme vous, vec les memes chances. Eux aussi, dirigés ar l'ordinateur, s'inscrivent dans les ompétitions de leur choix et tentent égale ent d'arriver jusqu'en division 1.
out au long du jeu, vous serez donc en lutte ontre des pilotes que vous connaissez déjà t qui vous ont mis dans le décor deux ourses plus tot. Je signale aussi la résence sur les routes de nombreuses voitu es de police, munies de radars, qui tente ont de vous arreter quand vous irez trop ite.
es graphismes du jeu sont d'une assez bonne ualité mais ce qui est dommage c'est que la aniabilité de votre voiture n'est pas très onne. Son scénario un peu plus évolué que es habituelles courses de voitures, risque out de meme bien de passionner les fans du enre.

BIPBIP



A.F.C MAG!

FOURNERIE THOMAS
LA HAMELINIERE
59450 HAMBYE
FRANCE



SPACE CRUSADE

Si vous aimé les jeux d'aventures comme par exemple HERO QUEST vous aimerez SPACE CRUSADE. L'action se déroule non pas dans le monde des nains, guerriers etc mais dans un monde futuriste. Le niveau des graphisme est tout de meme réussi malgrè qu'ils soient très monochrome. SPACE CRUSADE est très intéressant au niveau de la richesse du jeu et de la tension dans laquelle il place le joueur. Vous dirigez toute une équipe, cinq Space Marines, grace à des icones et avec un curseur que l'on déplace au joystick ou au clavier De nombreux raccourcis clavier sont d'ailleurs prévus, pour cliquer directement sur un marine, par exemple. SPACE CRUSADE n'est pas un jeu d'arcade, il nous plonge carrément dans ce monde futuriste.
En début de partie, le joueur doit sélectionner une mission, et doit équiper son équipe avec un éventail d'armes assez interressant et meurtrier.
Sur les cinq Spaces Marines il y a un chef. En général on lui donné un nom, celui de Kurt Krusher, et un titre, Capitaine des Marines. Ce dernier mène ses hommes à l'assault des Space Hulks, ces vaisseaux qui reviennent plusieurs années après s'etre paumés dans les Warp Zones et dans les voyages à grande vitesse. En général les Space Hulks reviennent infestés d'aliens (ork, gretchin,androide, marine de chaos, commandant du chaos, soulsucker, dreadn't) C'est pour cette simple raison que le vaisseau mère lance un ou plusieurs vaisseaux d'attaque (on peut jouer maximum à quatre joueurs qui dirigent chacun leur propre équipe de marines). Vous avez au total 12 missions. Lorsque tous les objectifs de mission ont été réalisés, les joueurs doivent quand meme retourner à leur point d'accostage avec autant de Marines survivants que possible. Bon je ne vais pas vous en dévoiler davantage sachez que à la fin de chaque mission votre chef des Marines peut monter en grade et avoir la possibilité de choisir plus d'équipement pour la mission suivante...etc
Si vous voulez crier dans l'espace, si vous voulez que personne ne vous entende, mettez-vous une passoire sur la tete, enveloppez votre paire de baskets dans du papier aluminium, et chargez SPACE CRUSADE !

NOTES POUR LEMMINGS

GRAPHISME : 14 / 20
ANIMATION : 14 / 20
MANIABILI.: 17 / 20
SCENARIO : 17 / 20
MA NOTE : 15 / 20
INTERET : 15 / 20

NOTE POUR CRAZY CARS 3

GRAPHISME : 14 / 20
ANIMATION : 13 / 20
MANIABILI.: 11 / 20
SCENARIO : 15 / 20
MA NOTE : 13 / 20
INTERET : 13 / 20

NOTE POUR SPACE CRUSADE

GRAPHISME : 14 / 20
ANIMATION : 14 / 20
MANIABILI.: 17 / 20
SCENARIO : 15 / 20
MA NOTE : 17 / 20
INTERET : 15 / 20

BIPBIP

. ORPHEE ET TARGHAN .

IL VA DE SOIT QU'ON FASSE LES PRESENTATIONS (VOS NOMS, RENOMS, SURNAMES, ETUDES...).

: Bon eh bien salut à tous ! Moi, je m'appelle Anthony EVO alias ORPHEE, j'ai eu mon bac cette année et mainte ant rendez-vous à l'université (argh...), j'ai 18 1/2. Ah i, quand meme, je suis CODER...

: Quant à moi, c'est Julien alias TARGHAN, le frère d' nthony (disons plutot qu'Anthony est mon frère). Je viens 'avoir 16 ans, et suis en 2e. Je suis CODER et MUSICIEN u sein d'ARKOS corp.

. QUELS SONT LES MEMBRES DE VOTRE FANZ' ?...

: Il y a 3 personnes principales : RAINBIRD (Sébastien ERNARD) graphiste et coder, TARGHAN et moi, ORPHEE. 'autres personnes viennent occasionnellement comme AMLAID/MORTEL ou encore CHANY/NPS. EPSILON nous a fait ussi une rubrique.

. QUAND AVEZ-VOUS EU VOTRE CPC ?

: Pfiouu ! Ca fait vraiment très loin... On a d'abord ut un CPC 464 en 1985 ou 1986, je sais plus très bien. our le 6128, c'était en 1988.

. L'HISTOIRE DE DEMONIAK ?

: C'est un peu grace à CPC Infos... Voir tous les fan ines qu'ils testaient, ça nous donnait envie jusqu'au our où TARGHAN s'y est mis à fond et moi, je l'ai suivi ar la suite. Nos 3 premiers numéros (le 1er date de 91) taient en BASIC et pour le 4ème, on s'est mis à l'assem leur.

. QUE PENSEZ-VOUS DES FANZINES EN GENERAL ?

: Moi, en fait, les fanzines, c'est complètement mon ruc, je trouve ça génial mais ce qui m'énerve par dessus out, c'est qu'en ce moment, bon nombre de fanzines appa aissent mais manque complètement de technique (Assembleur idouilles,...). Je trouve ça un peu dommage de laisser ncore une grande place aux jeux ou au pokes alors que out ça, c'est fini sur CPC...

: Et bien je ne ferais que completer ce qu'a dit ORPHEE, es temps ne sont plus aux jeux (commercialisés du moins), ais aux démos, fanzines et toutes sortes de shareware. ais je ne critiquerais aucun fanzmakers, car leur bonne volonté est souvent très bonne (!), et je ne voudrais décourager personne...

6. VOS PROJETS...

O : De mon coté, y a déjà DEMONIAK #5 à terminer. Je prépa re également une démo appelée CRYSTAL DREAM. Enfin, va falloir penser à notre MEGADEMO...

T : En ce qui me concerne, j'ai certaines idées de démos en tete, et j'espère pouvoir m'y mettre sérieusement après DEMONIAK #5. Faire une MEGADEMO ne me déplairait pas.

7. VOTRE AVIS SUR L'AVENIR DU CPC ? COMPTEZ-VOUS RESTER LONGTEMPS SUR LA SCENE DU CPC ?

O : Je crois qu'il ne faut plus se poser ce genre de ques tion... Tant qu'il y aura du monde sur CPC, on sera là. Le jour où y aura plus personne, on partira. C'est tout.On ne peut pas vraiment parler d'avenir...

T : Je suis d'accord avec lui.

8. QUELS MATERIELS UTILISEZ-VOUS ? ETES-VOUS POSSESSEURS D'UNE AUTRE BECANE ?...

O : Un CPC 6128 avec un ampli stéréo et un VIDI... c'est tout. Pour les autres bécanes, on possède 2 ATARI ST (un 520 STF et un 1040 STF) et un PC DX2 - 66 Mhz avec 8 Mo de RAM et un beau CD-ROM...

9. ETES-VOUS MEMBRES DE L'AFC ? SI OUI QUE VOUS PROCURE CETTE ASSOCIATION ? SI NON POURQUOI ?

O : On est membre de l'AFC, mais à vrai dire, je n'ai pas trop eu l'occasion, pour l'instant, de m'y engager à fond (désolé SEB !). L'AFC est une très bonne chose et les in fos qu'elle nous fournie sont très utiles !

10. TOP 5 JEUX, UTILS, DEMOS, FANZ'DISC, FANZ'PAPIER ?

O : Jeux : 1.DUNE/PC 2.DOOM/PC.
Utils : 1. DAMS 2.OCP 3.CRIME 4. DISC'O'MAGIC 5.CHEESE
Démos : 1.VOYAGE 93 2.S&KOH 3.MADNESS 4.DIGITAL ORGASM
Fanz'disc : 1.DISC FULL#10 2.QUASAR#3 3.MADMAG#2 4.DRACULA FANZ'#4.
Fanz'papier : 1.QUASAR CPC 2.RUNDSCHLAG 3.CPC QUEST 4.ROAD RUNNER 5.INFO SYSTEME CPC.

T : Jeux : 1.SYSTEM SHOCK/PC 2.RENEGADE 3.PING PONG 4.FRUITY FRANCK.

Utils : 1.DAMS 2.CHEESE 3.DISC'O'MAGIC 4.DISCOLOGY 5.CRIME
Démos : 1.pareil qu'ORPHEE le reste : idem.

11. PLUSIEURS MEETINGS SONT ORGANISES CET ETE, PENSEZ VOUS Y PARTICIPER ET SI OUI AUXQUELS ?

O : La plupart des meetings se passent en juillet et je ne serais pas là (Argh !). Donc impossible en juillet ! Par contre, nous organisons le BORDELIK MEETING #4 en aout. Là au moins on sera là !

T : Je ne suis pas là pendant la fin juillet. Mais sinon je reste libre. J'essaierais d'aller au plus grand nombre de meetings.

12. VOS LOISIRS MIS A PART LE CPC ?

O : Ben moi, bouquiner, la musique (ahh! Mike Oldfield!), lecinéma et ma copine...

T : Quant à moi, j'adore les BDs (Léonard,...), j'aime bien lire, et j'écoute beaucoup de musiques (yes, Mike Oldfield,...).

13. VOTRE COUP DE COEUR ?
O : ...
J'ai eu un coup de coeur pour un fanzine que je viens de recevoir appelé GHOUL'S FANZ'. Voilà un vrai fanzine avec beaucoup de texte et beaucoup d'infos... Bravo à NO RECESS

14. VOTRE COUP DE GUEULE ?

T : Voir Anthony Dupray sur la couverture de Star Club, mon magazine préféré.

15. QUE LISEZ-VOUS COMME MAGAZINES ? VOS EMISSIONS PREFERREES A LA TV ? QUEL A ETE VOTRE DERNIER FILM VU AU CINEMA L'AVEZ-VOUS AIME ? SI OUI OU NON POURQUOI ?

O : Je lis GENERATION 4, JOYSTICK, STUDIO,...
Mon émission préférée : NULLE PART AILLEURS.
Dernier film vu : STARGATE, un pur chef-d'oeuvre au niveau des effets spéciaux mais le scénario était un peu plat... Dommage !...

T : Je lis à peu près tout ce qui me passe sous la main, c'est à dire plus grand chose depuis qu'on m'a mis une camisole. Meme chose pour la télé, depuis qu'on m'a crevé les yeux. Mais j'ai particulièrement apprécié les bruitages de Stargate.

16. MERCI A VOUS DEUX ET JE VOUS LAISSE LE MOT DE LA FIN !

O : Je dis salut à tous les membres de ROAD RUNNER et plus particulièrement à BIPBIP et SLYDER, 2 mecs très cools qui méritent qu'on les encourage... ROAD RUNNER est un super fanz' ! Greetings à tous ceux que je connais sur CPC ! See you at the BORDELIK #4 !

T : Merci à BIPBIP de nous avoir interviewés, car c'est une exclusivité. Mais merci surtout à la rédaction complète du très bon ROAD RUNNER de ne pas nous avoir censuré parce que avzb . bribzzzz ... bzbzbzbzrz...

LISEZ

GOOTCHA FANZ'

INITIATION A L'ASSEMBLEUR...

SALUT A TOUS !

C'EST ATC QUI VOUS PARLE POUR VOUS FAIRE UN PETIT COURS D'ASSEMBLEUR, QUE J'AVAIS PROMIS A BIP-BIP POUR LE CINQUIEME NUMERO DE ROAD RUNNNER. (JE NE VOUS PROMET PAS QUE CE COURS SERA PERMANENT DANS LES PROCHAINS NUMEROS DE ROAD RUNNER, CAR J'AI BEAUCOUP A FAIRE EN CE QUI CONCERNE LE CPC EN CE MOMENT: CODER UN SLIDE SHOW POUR GREG (BABA FANZ'), UNE DEMO EN COLLABORATION AVEC NO RECESS (SCORPION), ET UN FANZINE DISC (QUI DEVRAIT NORMALEMENT S'APPELER 'KYRANDIA', CE NOM ETANT TIRE D'UN JEU PC GENIAL (DOMMAGE QUE J'ARRIVE A LA FIN !). BON, MAINTENANT, IL FAUT PEUT-ETRE QUE J'ARRETE DE RACONTER MA VIE, ALORS ... LET'S GO !
AU DEBUT, J'AVAIS DIT A BIP-BIP QUE JE LUI FERAIS UN ARTICLE SUR DAMS. MAIS EN REFLECHISSANT, JE ME SUIS DIT QUE CEUX QUI PROGRAMMENT EN ASSEMBLEUR SAVENT SE SERVIR DE CE LOGICIEL (NOTE A BIP-BIP: SI T'AS PAS ENCORE COMPRIS AVEC LA NOTICE, JE T'EXPLIQUERAI PAR COURRIER). DONC AUJOURD'HUI, J'AI CHOISI DE VOUS PARLER EQUALISEUR... EN EFFET, JE ME SUIS RENDU COMPTE QU'ON N'A JAMAIS TROP EVOQUE CE SUJET DANS LES FANZINES (A PART DANS NEW ARCADE 6)... DONC, JE VAIS ESSAYER DE COMBLER CETTE LACUNE...
TOUT D'ABORD, IL FAUT SAVOIR QUE LE CPC POSSEDE 3 VOIES MUSICALES. LE VOLUME DE CES TROIS VOIES PEUT ALLER DE 0 A 15. LE PRINCIPE DE L'EQUALISEUR EST DONC DE JOUER LA MUSIQUE, PUIS LIRE LA VALEUR DE CHAQUE VOIE ET L'AFFICHER A L'ECRAN (SOUS DIVERSES FORMES: OCTETS, SPRITES, RASTERS...). LES TROIS VOIES DU CPC SONT NUMEROTEES 8,9,ET 10 (8=VOIE A ; 9=VOIE B; 10=VOIE C). JE VOUS FILE TOUT DE SUITE LA ROUTINE QUI PERMET DE LIRE LE VOLUME DE CHAQUE VOIE:

```
LECTURE     LD BC,&F400
            OUT (C),A
            LD BC,&F6C0
            OUT (C),C
            LD BC,&F600
            OUT (C),C
            LD BC,&F792
            OUT (C),C
            LD BC,&F640
            OUT (C),C
            LD BC,&F400
            IN A,(C)
            LD BC,&F782
            OUT (C),C
            LD BC,&F600
            OUT (C),C
            AND 15
            RET
```

MAINTENANT, ON VA APPELER CETTE ROUTINE... POUR CELA, L'ACCUMULATEUR CONTIENT LE NUMERO DE LA VOIE A TESTER. ON AURA DONC: LD A,8 (VOIE A)
CALL LECTURE
APRES AVOIR EFFECTUE LE TEST, L'ACCU CONTIENT LA VALEUR DE LA VOIE TESTEE.
UNE FOIS QUE VOUS AVEZ CETTE VALEUR DANS L'ACCU, VOUS N'AVEZ PLUS QU'A VOUS EN SERVIR POUR AFFICHER DES SPRITES, DES OCTETS (OUAIS, BOF!), DES RASTER... AU FAIT, PENDANT QUE J'Y PENSE: POUR AFFICHER DES SPRITES: PAS DE PROBLEME, VOUS LES FAITES TOUS DE LA MEME TAILLE, MAIS POUR AFFICHER UNE LIGNE FAITE GRACE A DES OCTETS, IL VOUS FAUDRA FAIRE UNE PETITE ROUTINE D'EFFACEMENT... (EN FAIT, VOUS POKEZ 0 SUR TOUS LES OCTETS DE LA LIGNE QUI VOUS SERT A FAIRE VOTRE VUMETRE.

VOILA, J'ESPERE QUE VOUS AVEZ TOUS COMPRIS... SI TOUTE FOIS VOUS AVEZ UN PROBLEME QUEL QU'IL SOIT, ECRIVEZ-MOI, JE M'EFFORCERAI DE LE RESOUDRE...

ATC

MON ADRESSE: GROSDEMOUGE SYLVAIN
31 RUE DE TREPILLOT
25000 BESANCON

CHAPLIN

Pas de monstres verts baveux ni de terrifiants hommes-robots dans ce jeu, mais un decor de studio, quelques spots et un personnage que tout le monde connait.
"Starring Charlie Chaplin" est un des jeux les plus originaux que j'aie vu sur Cpc, de par son principe. C'est aussi d'ailleurs un des plus difficiles.

Le but: retourner les films de Chaplin en essayent de plaire a la critique. Tourner un film n'est pas gratuit et si vous ne voulez pas etre en faillite, vous avez interet a ce que le journaliste ecrive dans son journal que le film est bien, afin que le public vienne et que vous recuperiez du benefice.

Dans le jeu, vous controlez le hero, charlot, en essayant de suivre les textes inscrits entre les scenes (nous sommes au temps du cinema muet, je vous le rappelle). Vous pouvez tourner une scene plusieurs fois (mais ca coute plus cher). Evidemment, plus un film a de scenes, plus il est cher a produire et donc, plus il faut de public dans les salles pour le rentabiliser. Si vous perdez de l'argent, (au lieu d'en gagner), exit hollywood ! C'est pour cela que le jeu est extremement difficile (pas droit a la moindre erreur).

Ce jeu est parfaitement maniable, en mode 1 (mais qui a besoin de couleurs pour tourner un film en noir et blanc ?) et les musiques sont variees. Bref, un bon jeu, meme si sa trop grande difficulte le rend vite stressant.

ROM

AVENTURE: KESSIN

Kessin est un jeu d'aventure freeware realise par VINCE. Qui dit freeware dit pas de notice sur papier. Or il est bien dommage que l'auteur n'ait pas juge utile d'integrer une notice plus importante sur le jeu. Bien sur, on apprend au depart la liste des mots compris par l'ordinateur, mais on ignore totalement le but du jeu. Donc, a moins de se prendre la tete pour essayer de le deviner, aucun moyen de jouer convenablement. C'est dommage car les graphismes et l'ecran de jeu sont assez bons, de meme que l'analyseur synthaxique, qui est en basic mais intelligement concu. Bref, Vince est peut-etre un programmeur "a suivre"...

SLIDE CHOSE

Pour illustrer les zines papiers sort en ce moment ROAD RUNNER PICTURES, plusieurs ecrans en mode 2, des digits du tout dernier Fluide Glacial. Ca prend pas beaucoup de place sur disk et ca peut egayer vos pages...

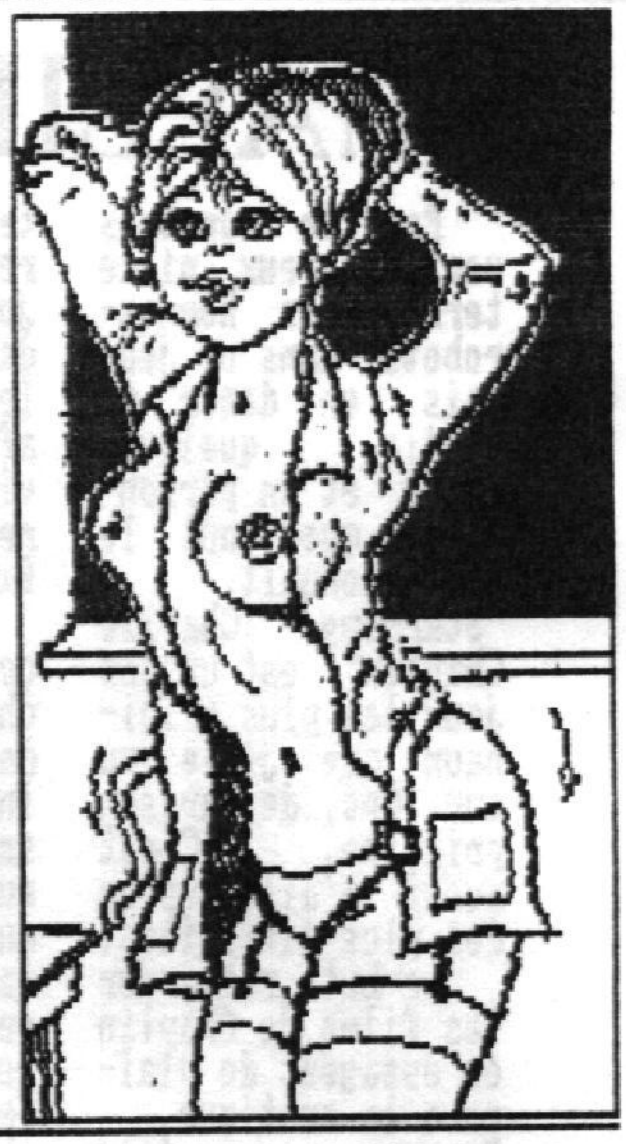
MUSAK : Le "NO NEED TO ARGUE" de CRANBERRIES est genial, meme si le tubesque "Zombie" est le titre le plus hard du lot.

MINI EDITO

me rubrique nostalgique
ans ce numéro 5. De quoi
donc-t-elle traiter ??
es fanz' qui ont existés
dont on ne parle plus
presque , de fanzines
ui ont fait de brèves ap
arition sur la scène,qui
'ont sorti qu'un seul et
nique numéro, de fanzine
ui de par leur humour et
ien d'autres choses enco
e nous ont fait découvrir
e CPC autrement, d'une au
re manière de façon a
nous interesser au CPC.
ue dire de plus ? et bien
as grand chose si ce n'
st qu'il ne vous reste
lus qu'a lire ces arti
les...
Bonne Lecture
le rédac'chef BIPBIP...

...LE CANARD DECHAINE...

L'équipe du CANARD DECHAINE, le fanzine le plus chaud de la micro, nous ont pondus 6 numéros. Mais cal 1 méro !!! (mais quel numéros...). Il est vrai que la qualité des pages n'é tait pas très réussi (la présentation des articles parais sait un peu fouilli et les photocopies n'étaient pas très chouettes). mais basta les mégabeurk et jugeons plutot l'es sentiel de ce zine qui est ici des articles et des digits (surtout...) vraiment délirants et par dessus le marché in teressants ! C'est un fanz' qui a attiré l'oeil de beaucoup de CPCistes. Fanzine très populaire puisqu'au premier numé ro BAUD avait distribué plus de 80 exemplaires meme en dehors de nos frontières (moi je distribue juste un peu plus du quart c'est pour dire que le CPC n'interesse plus qu'une minorité de personnes... mais ce ne sont seulement que des passionnés).
Dans ces CANARD ont y trouver des NEWS (maintenant plus très fraiches...), TESTS DE DEMOS, FUCK, DES LISTINGS...
A partir du NUMBER FOUR le CANARD DECHAINE a eu envie (et la bonne idée) de changer son zine. 1 disk était envoyé avec le fanz' papier, c'est la série de QUEQUETTE DONT PAS POUR. Nouvelle formule donc, moins de digits pornos ou éro tiques sur le zine papier mais tout cela est condensé sur le disc avec des digits à gogo, des animations que l'on ne pourrait pas trouver sur papier !
Bravo a BAUD et à toute l'équipe de LCD...



..HYSTERIA...

quik k'c'est qu'sah ???!!!!

ous connaissiez vous ??? Et bien figurez vous que je n'en avais jamais entendu parler... C'est ROM qui m'en a envoyé n exemplaire et c'est le seul et unique numéro qui existe. Un zine qui s'est créé il y a de cela déja 3 ans c'est en ovembre 1992 qu'il est sorti. Réalisé entre lycéens [d'ailleurs ROM fait parti du fanz'] une bande de joyeux lurons ous font vivre de grands moments de bonne humeur. Fanzine humouristique qui fait 10 pages et que pour illustrer les ar icles [BD, TEST, FANZINES [qq zines CPC] , des délires... que du bon] ils utilisent leurs talent de dessinateurs... ery bien dessiné en tout les cas !!! QUI C'EST QU'EN A EU L'IDEE DE CREER CE ZINE ??? c'est ARMELLE !!! une des rédac rice ... ROM, ARMELLE [qu'a eu l'idée], TEILLER [qu'a pas d'idée] & ARN sont les quatre rédacteur du zine.
ourquoi avoir arreté ??? malheureusement après le lycée l'équipe s'est dispersée donc ils n'ont plus eu le temps de aire grand chose ensemble...
ommage...

ous voulez vous procurer
exemplaire d'HYSTERIA ?
crivez a la rédaction en
nvoyant 5 timbres a 2,80
pour les photocopies
ue je n'ai pas gratis et
our le retour du zine...]

ette rub' touche a sa fin
u'est ce que je pourrais
rouver pour finir de remplir
e blanc ???
uh pas mal la gonzesse a
ote j'me la ... enfin
oyez c'que j'veux dire?
h et pis j'arrete ce dé
lire car je finirais
ien par déteindre sur
le Canard Déchainé MOI.
aaaaallllleeeeezzzzzzzz
et A BIENTTTTTOOOOOOOO
OOOOOOOOOOOOOTTTTTTTTT
TTTT [l'ours maturin]
BIP BIP

...LE PETIT ILLUSTRE d' E/J...

Une très grande épopée que la série des PETITS ILLUSTRES d'E/J. Il s'en est allé lui aussi mais son rédacteur en chef reste tout de meme au service des CPCistes. Au total 10 numéros. Pour ma part je ne possède que les numéros 5 6, 8, 9 & 10. On voit nettement une grande différence entre le numéro 5 et le numéro 10, au niveau présentation, quali té et au nombre de pages !!! beaucoup plus garni ce numéro 10 !... De quoi traite essentiellement ce canard ? on y trouve des articles sur l'automatisme, des maths, des progs des aides sur certains utilitaires, des pages pleines de listings... des soluces de jeux, jeux de role, des délires et bien d'autres choses encore. En fait il est basé essen tiellement sur la programmation, technique...etc...
A chaque numéros il ne cessé pas d'évolué. Du très bon bou lot de la part de E/J et TMB. Quand on a le numéro 5 sous les yeux et qu'on le compare avec le dernier numéro on y voit tout de suite que c'est un fanzine qui a évolué sans cesse et qu'il a plus a beaucoup de CPCistes.
Des articles très interessants avec toujours en fin de page des petites anecdotes, gags... bref E/J nous a pondu une sé rie de numéros très complet. Malgrè qu'il est arreté la pro duction du fanz' il reste actif car il a créé des ATOUFANZ' LES DOCS et en ce moment il prépare une suite a E/J FOLIE qui ne contiendra que des rasters, des scrollings, des ti treurs, etc... et le tout entièrement géré par le BASIC !

SOLOMON'S KEY 3

La sortie d'un jeu sur Cpc est un evenement assez rare pour qu'on y prete attention. Cela devient encore plus interessant si le jeu en question est une reussite, comme l'est SOLOMON'S KEY 3.

SOLOMON est un jeu realise par Eliot de l'Acid Team, et diffuse par le (les?) groupes ACID/POWER SYSTEM. Resultat de 6 mois de programmation acharne, ce jeu est un jeu de plateforme (ou de tableaux) tres reussit. Le scenario ?

Vous etes un petit elfe qui s'est perdu dans une grotte. Pour en sortir, il vous faut aller chercher une clef qui vous permettra d'ouvrir la porte pour atteindre le niveau suivant. Il y a 20 niveaux en tout, de plus en plus difficiles evidemment. Pour atteindre la clef et la porte, vous disposez de deux pouvoirs: L'un vous permet de detruire les pierres deja fissurees, l'autre vous permet de faire apparaitre des pierres, en nombre limite. C'est tres utile lorsque la clef que vous devez atteindre se trouve en haut de l'ecran: vous pouvez ainsi construire un escalier. Parmi les embuches, des tetes de mort, des pierres qui vous empechent d'avancer et surtout le temps... Par exemple, meme en trichant je n'arrive pas a terminer le niveau 19 (c'est l'avant dernier) car on n'a que 5 secondes pour atteindre la porte. dur, dur...

Parlons realisation: Les graphismes sont simples et l'ecran n'est pas surcharge, ce qui rend le jeu agreable et clair. La musique est sympa et les differents ecrans exterieurs au jeu (scenar, notice, greetings...) sont bien realises (avec de l'overscan et une fonte de caractere agreable).
Seul point noir: Solomon's Key 3 ne se joue qu'au clavier, et les touches ne sont pas terribles si vous avez un clavier qwerty (les 4 fleches, Espace et le petit Enter du pave numerique). On ne peut pas les redefinir.

Ah oui, j'oubliai: Lorsque vous atteignez un niveau, l'ordinateur vous donne un code qui vous permettra par la suite d'acceder directement a ce niveau. Comme j'avais du temps a perdre, j'ai un peu bidouille et je vous offre donc les codes des 20 niveaux.

Bref, un tres bon jeu, en freware...

Rom

CODES DE SOLOMON'S KEY 3

LEVEL:	2	CODE:	172
LEVEL:	3	CODE:	187
LEVEL:	4	CODE:	204
LEVEL:	5	CODE:	223
LEVEL:	6	CODE:	244
LEVEL:	7	CODE:	267
LEVEL:	8	CODE:	292
LEVEL:	9	CODE:	319
LEVEL:	10	CODE:	348
LEVEL:	11	CODE:	379
LEVEL:	12	CODE:	412
LEVEL:	13	CODE:	447
LEVEL:	14	CODE:	484
LEVEL:	15	CODE:	523
LEVEL:	16	CODE:	564
LEVEL:	17	CODE:	607
LEVEL:	18	CODE:	652
LEVEL:	19	CODE:	699
LEVEL:	20	CODE:	748

Les plus mathematiciens d'entre vous auront remarque que ces codes suivent une formule mathematique (fonction) : En effet, si on definit l=Level,
$CODE=123+(l+5)^2$

CHEATMODE:

Dans l'intro, Eliot nous signale l'existence d'un Cheatmode pour Solomon3. Je l'ai pas trouve alors si vous le connaissez... Je profite qu'il me reste un peu de place pour lancer un appel:
Quelqu'un connait-il les cheatmodes des demos :
-DREAM 4 (de Chany)
-FREEDELIRE Meeting ?
Merci d'avance.....

GREETINGS FROM ROM TO: BIP BIP - SLYDER - VET - TOM POUCE - NICKY ONE - ALL THE CPC SCENE

LES ZOTRES ZINES

OPPAI FANZINE No 5 / debut 95

OPPAI FANZINE
Theodore PALI
11 rue du doc Eynard
26300
BOURG-DE-PEAGE

Nous revoila dans la rub' des autres zines pour parler d'OPPAI Fanzine. Quoi ? Apres Macross News et KNF, encore un zine de japanimation ?
Ben... oui, 'faut dire qu'avec l'informatique, c'est le domaine ou il y a le plus de zines. Mais ok, j'essaierai de trouver autrechose pour la prochaine fois.

Oppai Fanzine n'est pas gratuit. Il coute 15 F + 5 F de participation aux frais de port (quand on sait que ceux ci representent plus de 11 F, ca met le zine a un peu moins de 10 balles). Il comporte 31 pages imprimees recto uniquement, le tout relie avec une reglette (Ce mode de reliure est assez courant dans les zines de japanim.).

Le contenu d'Oppai est assez interessant. Je vous livre le sommaire du dernier numero paru (No 5):

- Des tests d'OAV, mangas...
- Des tests de jeux videos (sur consoles).
- Des Faxs (petites news).
- Un interessant dossier sur les maquettes japs.
- Des delires.
- Un zoom sur les cartes de collection DragonBall Z.
- Un top 10, un lexique.
- Une rub' courrier.
- Et surtout: 9 pages de la VO (en japonais) de Dominion.

Bien sur, ces 9 pages sont reproduites dans la plus parfaite illegalite, mais vu que c'est difficile de se les procurer en France, on pardonne.

Par contre, le gros defaut d'Oppai Fanzine est sa mise en page. Visiblement, les redacteurs ne disposent pas de logiciel de PAO et le zine est realise en collage et avec une machine a ecrire, les gros titres etant faits a la main.
Ce petit inconvenient pouvant etre oublie face a l'interet du contenu, notons de nombreuses illustrations originales ou tirees de mangas. Oppai reste donc un bon zine, dont le seul vrai defaut est le prix.

ROM.

COMMANDER DES BDS :

Vive la BD amateur ! Plus vivace et plus diversifiée que celle grand public , elle permet à de vrais artistes de pouvoir s'exprimer , de pouvoir enfin partager leur passion et leur art . Mais pour être attractive , elle doit être accéssible à tous , et donc son prix ne doit pas être excessif : c'est pourquoi les 3 Bds présentes dans ce catalogue sont vendues au prix de 10 FRANCS chacune , et sachant qu'elles font environ 40-50 pages , qu'elles sont en format A5 avec une COUVERTURE COULEUR , celà me parait un prix tout à fait attactif !!! Alors n'hésitez plus , venez découvrir ces nouveaux talents encore inconnus et ... peut être un jour les rejoindrez-vous !

Pour la vente par correspondance , le réglement se fait OBLIGATOIREMENT par chèque à l'ordre de KAZE NO FANTASIA , et à ce chèque doivent être joints4 timbres pour les frais de port (et par BD) .

Nous profitons de cette petite place pour remercier tous ceux qui croient en nous , en particulier ROAD RUNNER le magnifique'zine 100% amstrad ainsi que toutes les boutiques nous acceptant dans leur rayons . Encore merci à tous !

KAZE NO FANTASIA
Mathieu Jacob
24/26 FBG de Montbéliard
90000 BELFORT

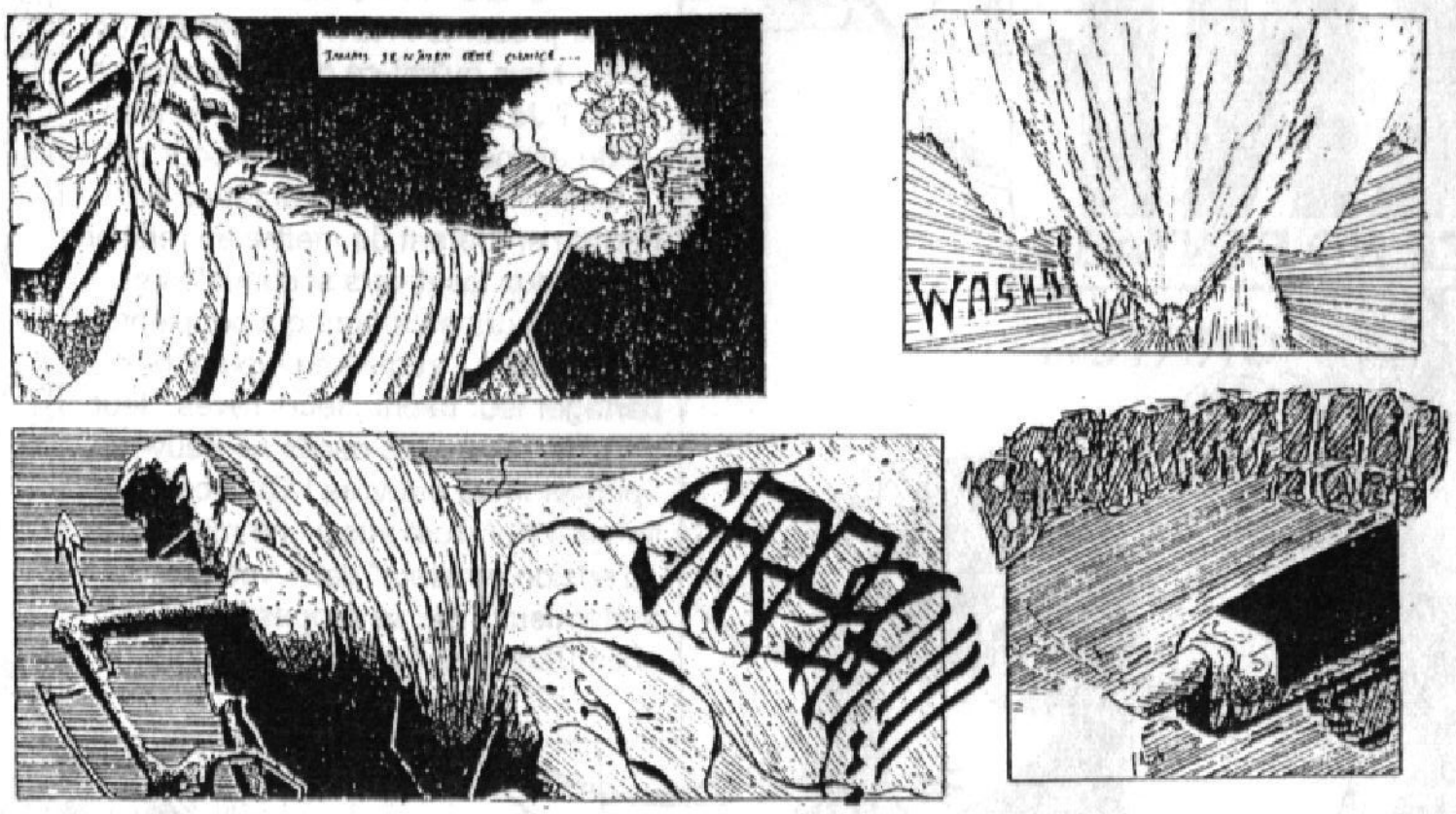
Dessin couverture et dessin en page 3 : Aurore Demilly

Catalogue N°1 - rentrée 95
GRATUIT

KNF
KAZE NO FANTASIA
GRATUIT
SALUT A TOUS !!!!
Je me présente : Nav' , grand chef de KNF . Mais qu'est-ce que c'est que ça KNF ? Je vous le demande ! Et bien cette association loi 1901 a pour but de promouvoir la BD amateur en France en offrant de mettre en relation entre eux les divers scénaristes et dessinateurs amateurs qui peuplent ce beau pays , et qui ne peuvent pas partager leur talent , leurs rêves , leur art avec les autres car ils ne peuvent publier leurs oeuvres ! Qu'à celà ne tienne ! Knf c'est aussi une mini "boite d'édition amateur" sans vouloir être prétentieux , qui se propose d'éditer des BDs dites "amateurs" . Alors suivez le guide !
EDITER SA BD CHEZ KNF :
Pour ce faire il suffit d'un zest de génie et/ou d'un bon coup de crayon ! Envoyez -nous vos BDs ! Soumise à de terribles expèriences pour savoir si oui ou non elles seront choisies , elles seront , une fois ce cap franchi , peut-être publiées! Tous les styles sont accéptés , sauf les BDs fachos ou pornos Quelques règles sont à respecter : le format A4 , 1 cm de marge sur tous les bords et être prêt à intégrer une équipe complètement frapadingue !!!! Alors tous à vos pinceaux !!!
TROUVER L'ÂME SOEUR :
KNF propose un système de relation entre dessinateurs amateurs et scénaristes du même acabit . Pour vous retrouver "classé" dans nos fichiers (ça fait un peu police ça , non ?) , envoyer-nous vos coordonnées , si vous êtes dessinateurs , une de vos BDs , et si vous êtes scénariste un de vos scénar' . N'oubliez pas non plus de préciser quel type deBD vous aimeriez dessiner ou quel type de style graphique vous rechercher . Dès que nous pensons trouvez des personnes pouvant s'accorder nous les mettons en contact l'une avec l'autre , et alors là c'est à vous de jouer ! Rien ne vous oblige ensuite à nous faire part de vos travaux , mais vous pouvez aussi essayer de les faire publier par notre intermédiaire ! Vous n'avez rien à perdre alors pourquoi ne pas tenter votre chance ?
catalogue n°1 , gratuit

BLASPHEMER

PAR MATHIEU JACOB



"Alors je vis surgir de la mer une bête portant 7 têtes et 10 cornes , sur ces dix cornes , dix diadèmes , et sur ses têtes des titres blasphématoires . (...) On lui donna de mener campagne contre les saints et de les vaincre ; On lui donna aussi pouvoir sur toute race , peuple , langue ou nation ... (...) Les chaines pour qui doit être enchainé , la mort par le glaive pour qui doit périr par le glaive ! (...) C'est ici qu'il faut de la finesse ! Que l'homme doué d'esprit calcule le chiffre de la bête , c'est un chiffre d'homme : son chiffre , c'est 666 . "

LA SAINTE BIBLE

ARCANES

PAR AURORE DEMILLY

Quelques mots suffisent pour décrire ce receuil :
3 oeuvres , 3 chefs d'oeuvres ,
3 Bds a vous couper le souffle .

HANA NO YUKI

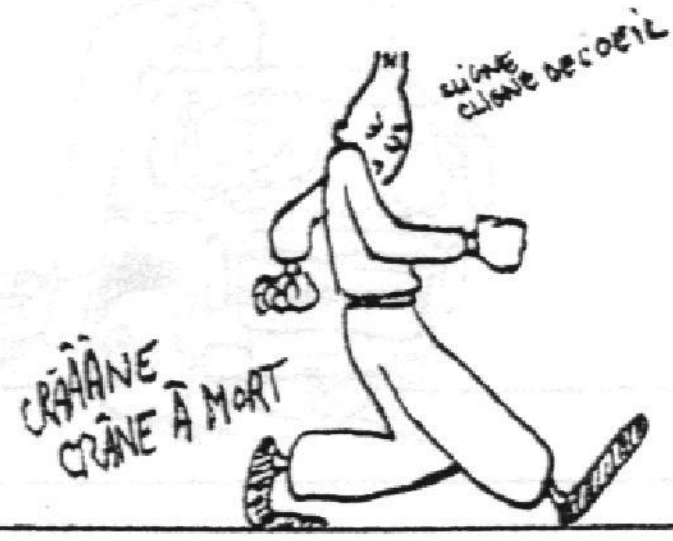
LES PETALES DE NEIGES

PAR KYUSUKE GOZE

Hana , c'est la fleur , et Yuki , la neige ...
La suite dépend du sens de la lecture: - la neige de fleur , l'automne où les arbres ne sont que pluie de couleur , la fin ... - la fleur de neige , celle qui perce le froid pour fleurir encore , le renouveau ... Un cycle éternel qui va et vient dans l'univers au grés des étoiles ...
Hana , c'est aussi un jeune japonais mélancolique chez qui le froid de la neige est part intégrante d'une personnalité qu'un évènement surprenant va boulverser .
Yuki , c'est aussi une singulière jeune femme , albinos , dont les yeux rouges s'épanouissent comme deux fleurs délicates sur son teint pale ...
Ensemble , comme la fleur et la neige , comme la fin et le renouveau , comme la tristesse et la joie ils vont s'attirer , se repousser puis s'attirer encore et ainsi de suite dans un jeu sans fin : le destin . Mais la pluie fine de la nuit murmure déjà qu'enfin arrive le temps où l'on va pouvoir constater si ce jeu peut avoir un vainqueur .
Hana no Yuki , c'est la tristesse et la joie , le chagrin et l'espoir , la mélancolie et le bonheur .
En changeant le "no" du titre en "to" on obtient enfin Hana et Yuki , la fleur et la neige . Tous deux sauront-ils trouver , dans l'obscurité de la société du 20ème siecle , le bonheur qu'ils recherchent , sans espérer le trouver ? ...Un bonheur simple et doux pour la neige et la fleur .

La vie de PINPIN NE DEMEURANT SANS DOUTE PLUS SUR UN SEUL FIL IL EST TEMPS POUR NOUS DE VOUS FAIRE DÉCOUVRIR LE PASSÉ DE PINPIN...

PINPIN.... CE HÉROS SANS PEUR ET SANS REPROCHES...



HO!! HO!! FAUT PAS NON PLUS TROP CHARRIER!

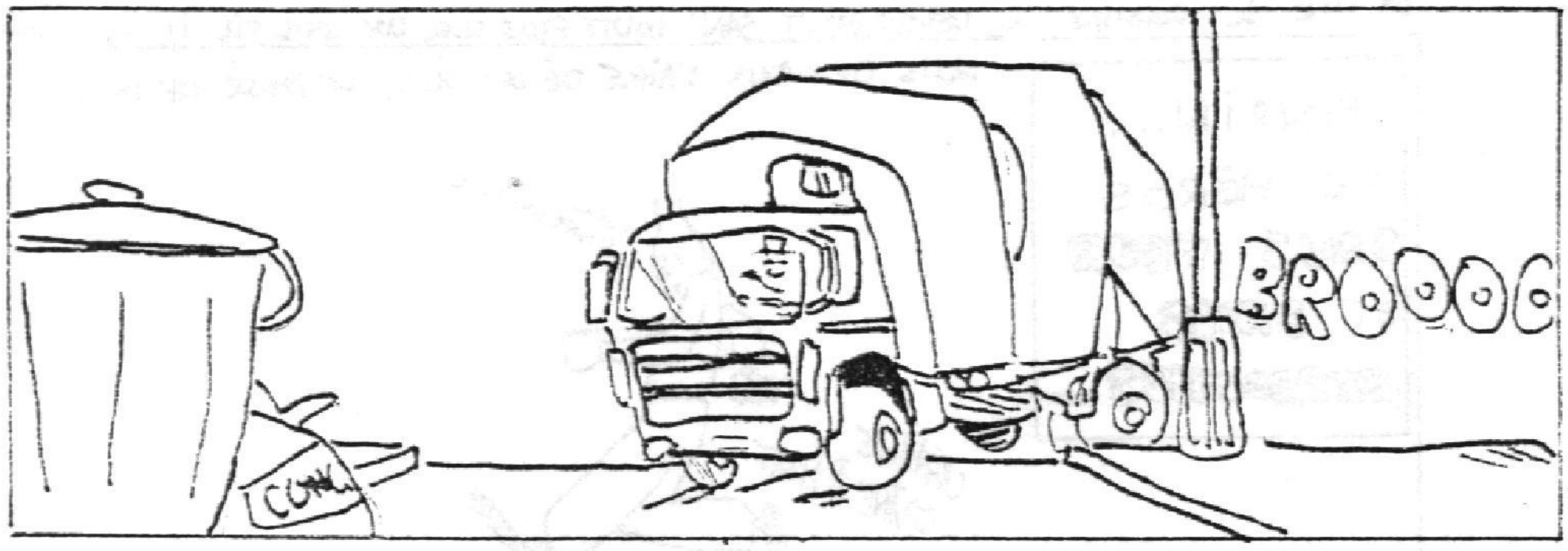
*

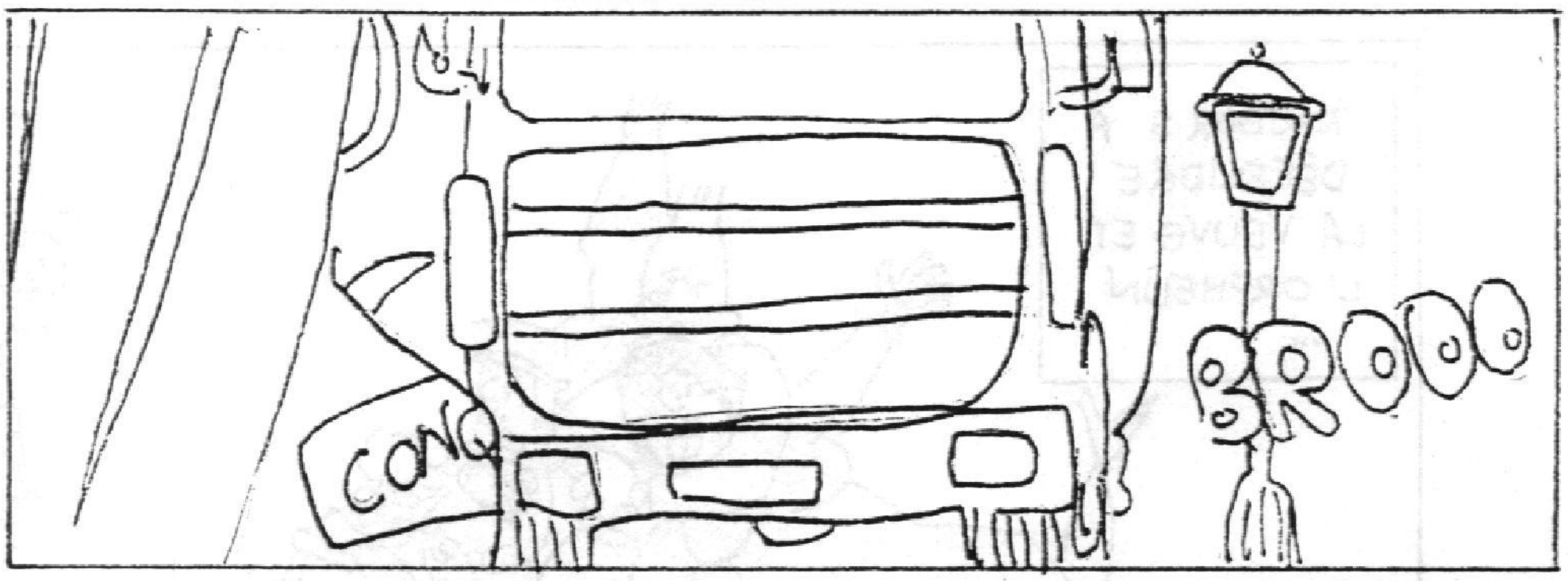
* avis d'un lecteur.

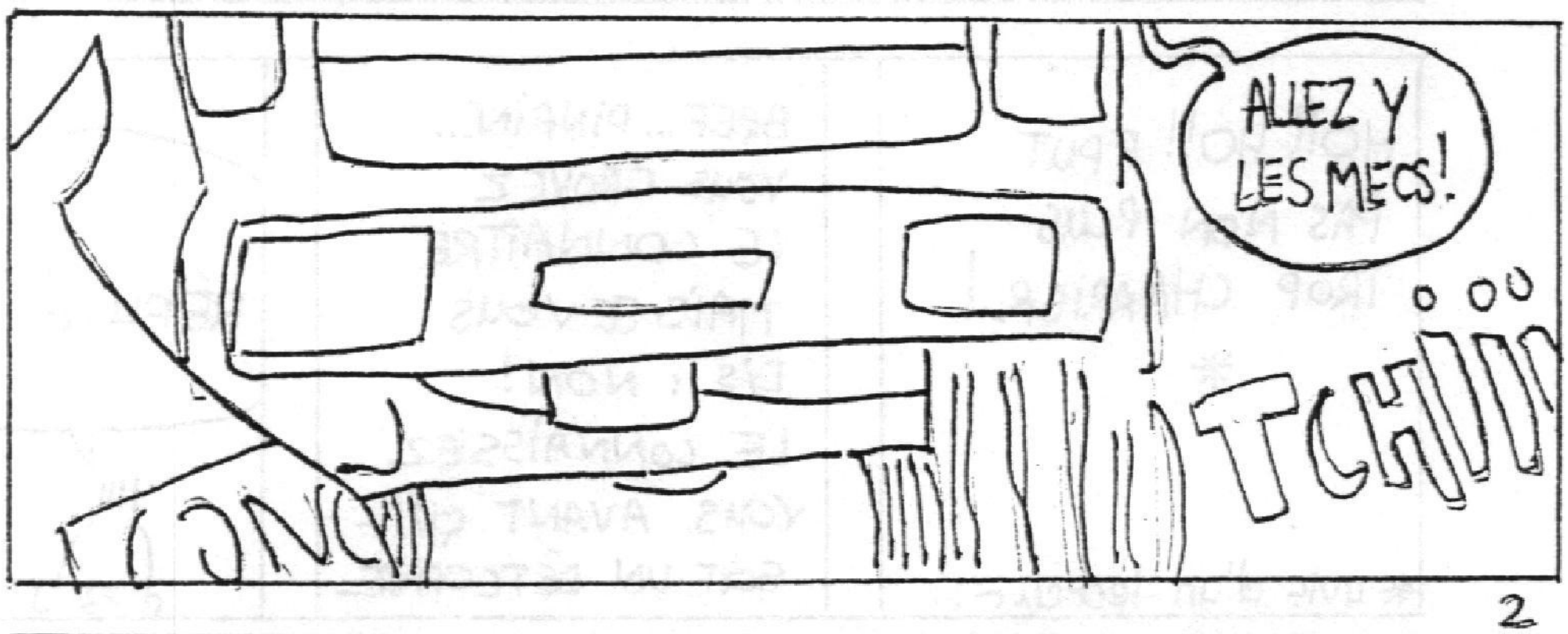
BREF... PINPIN... VOUS CROYEZ LE CONNAÎTRE MAIS JE VOUS DIS : NON! LE CONNAISSIEZ VOUS AVANT QU'IL SOIT UN DÉTECTIVE RÉPUTÉ ?

C'EST POUR ÇA QUE, APRÈS M'AVOIR CONSULTÉ AVEC MOI MÊME, JE DÉCIDAI DE VOUS RÉVELER:

LES DÉBUTS de PINPIN!


BROOOC


BROOO


ALLEZ Y LES MECS!
TCHIII

ACTIVE PTIT!
ACTIVE!
BEN Moi J'COMMENCE À EN AVOIR RAS LA PASSOIRE!

PTIT J'VA T'DIRE UNE BONNE CHOSE! T'AS D'LA CHANCE D'ÊT' GADOUILLEUR AVEC MÉ PTIT

PUFF

AH BON!?

VÉ! T'AS D'LA CHANCE D'ÊT' AVEC PIÉ...

-PTIT.

PUFF PUFF

C'EST PAS POUR RIN QU'ON M'AP- -PELLE: CAPTAIN BRADOCK !

? ?

CAPTAIN BRADOCK !!

(WAAAH!

C'EST TOO MUCH!

WOUAIS PTIT! C'EST "O.K" C'EST "BATH" C'EST "IN"

HAUTS LES MAINS!

NON PTIT! TU CONNAIS PAS TON RÉPERTOIRE!

PFF

OH LES MECS!!

PATIENTEZ PAS TROP SUR LA POUBELLE!

OUAIS! OUAIS!

SUITE PAGE 33

FIN DE JOURNÉE POUR PIN-PIN ET LE CA-PITAINE CRADOCK.: GADOUILLEURS.

MOI, CAPTAIN CRADOCK..., LA GADOUE : RAS - LE - BOL !

TU T'RÉPÈTES PTIT !

MAIS QUE VOUDRAIS TU FAIRE À LA PLACE ?

MOI ENTRE NOUS : Y'A QU'ÇA QUE JE SAIS FAIRE

CH'AI PAS MOI...

INGENIEUR?

T'ES TROP BÊTE

INVENTEUR?

PAS D'IDÉES !

MATELOT?

NON, JE NAGE COMME UN CAILLOU.

SCÉNARISTE?

ÇA RAPPORTE PAS

BABY SITTER?

MARCHAND?

DANSEUR DU LIDO?

LIBRAIRE?

GLUP!

QUOI ALORS ??

CHEVALIER?

GUIDE?

CASCADEUR?

POURQUOI PAS DÉTECTIVE PRIVÉ ?!

AAA LÉLUIA AAALELUIAA

ZIM ZIM

BONHEUR

TRALALALALÈRE

EXTASE EXTASE

ENFIN PINPIN A TROUVÉ SA VOCATION:

DÉTECTIVE PRIVÉ!

OUAIS D'ACCORD MAIS TOUBIÈ UN TRUC INDISPENSABLE

ESSENTIEL MÊME!

AH?

BON,

THE LOOK PTIT THE LOOK!

TE LOQUE?

OUAIS PTIT... THE LOOK

5

CROISENT L'EXPERIENCE DU CAPTAIN CRADOCK PTIT : THE LOOK!

TE LOQUE? TE LOQUE?

TE LOQU

E LOQU

OUI TE LOQUE

TE LOQU

OUI MAIS QUE FAUT-IL FAIRE POUR AVOIR "LE LOOK"?

BEN PTIT C'EST BI SIMPLE: IL SUFFIT D'AVOIR QUELQUE CHOSE DE PARTICULIER

PUFF PUFF

QUELQUECHOSE QUI TE DIFFÉRENCIE DES AUTRES!

PUFF PUFF

STOP

NOUS EN AVONS ASSEZ REVELÉ ET COMME NOUS N'AVONS PAS QUE ÇA A FAIRE...

ÉCRIVEZ PLUTÔT AU FAN CLUB PINPIN & FILOU A

42 rue des dents de sagesse
502500 NEW YORK / BRETELLES

BIENTÔT

6

BZZZ
BZZ
BZZ

FIN...

BZZ
BZZ

BOMB JACK

Bombjack est un jeu de platesformesplutot ancien mais qui garde quelques charmes...
Le principe est simple: il suffit de sauter de part en part du tableau pour semparer des bombes disposees un peu partout mais biensur, ce n'est pas aussi -simple qu'il ne parait. De petits monstres apparaissent petit a petit et vous suivent systematiquement mais attention car tout contact est mortel et plus vous perdez du temps plus ils deviennent dangereux. Heureusement pour vous il y a quelques options qui "tombent du ciel" pour vous aider: des vies, un bonus points ou encore une option qui gele les petits monstres pendant quelques instants pour vous permettre de les eliminer. Le mode deux joueurs ne permet pas de jouer simultanement et c'est regrettable car l'ambiance a deux aurait donne un style bubble bobble... Ce jeu n'a pas de musique et c'est dommage car les simples bruitages sont bien maigres pour maintenir l'ambiance. les graphismes des tableau et des personnages sont sympas... Mais le point fort est sans aucun doute la maniabilite qui permet toutes les imprudences...

PASSONS AUX NOTES:

Les p'tites z'images sur l'ecran on dit aussi les graphismes pour les instruits: 14/20

la douce zik qui rentre dans vos p'tites zoreilles: le son: 10/20

La maniabilite, ben oui j'sais pas comment le dire autrement: 16/20

Global: 14/20

CAULDRON

Ce petit jeu n'a pas vraiment d'interet. Alors pourquoi vous en parler? Eh bien, c'est pour vous dire que ce n'est pas la peine de vous jeter dessus. Mais passons a sa description. Vous etes dans la peau d'une sorciere a la recherche de parchemins sur lesquels il y a des inscriptions magiques mais il n'est pas facile d'y arriver car il faut d'abord trouver des clefs pour entrer dans un des souterrains tout en evitant les nombreux pieges qui a tout moment peut causer votre perte. Les graphismes sont assez reussis et certains ennemis sont meme assez marrants comme les fantomes... En realite tout ce gate a partir du moment que vous etes dans un des souterrains ou ca ce complique et alors la... la maniabilite qui est mauvaise ne vous permet pas d'aller bien loin... Ce n'est donc pas un grand jeu et sa faiblesse est sa maniabilite qui dans un jeu est tres importante comme dans bombjack...

Les notes:

Les graphismes qui sont satisfaisant: 13/20

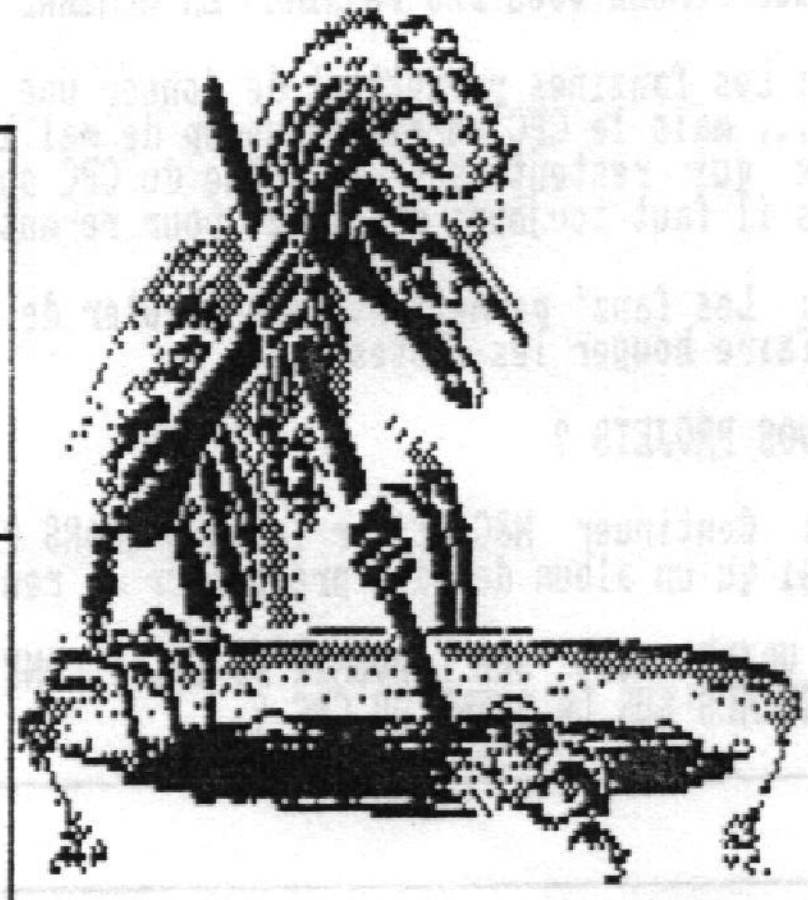
la musique absente pendant le jeu [encore!!]: 10/20

Maniabilite assez decevante: 8/20

Global: 10/20

Je recherche Prehistorik II car j'ai un cpc nouvelle generation et j'aimerai y apprecier ses possibilites alors si vous l'avez, contactez moi. SVP

Slyder
Martin Arnaud
La Quesneliere
50160 Bieville
TEL: 33 55 64 47



INTERVIEW DE M ET C...

.SONIC 3

ET

CANON.

1. ALLEZ HOP TOUT DE SUITE LES PRESENTATIONS...

S comme SONIC 3' et C comme CANON (okaydac ???).

S : BOUTRY Denis, 18 ans en octobre, seconde professionnel le et surnom SONIC 3'.

C : BERNADET Séverine, 17 ans et le surnom c'est CANON !

2. QUELS SONT LES MEMBRES DE VOTRE FANZINE ?

S : SONIC 3', CANON, EPSILON, NO RECESS et quelques participations exterieures. En fait tout le monde m'envoie des articles puis je les "forment", enfin je met le tout dans un numéro avec un traitement de texte grace à mon PC (je ne l'utilise que pour çà sauf pour des calculs).

3. QUAND AVEZ-VOUS EU VOTRE CPC ?

S : J'ai eu mon CPC en décembre 91 et j'ai commencé à programmer (avec mon illustre maitre : EPSILON) vers fin 92. J'ai appris le CPC à CANON... venant quotidiennement elle utilise mon CPC.

4. L'HISTOIRE DE M&C ?

S : Au départ, nous étions cinq. Il me vint l'idée de faire un fanzine. Il était totalement orienté jeux et console Le premier a été fait à la main, avec 5 petites pages photocopiées. Vers le No#10 les 4 autres membres n'étaient plus motivés, ni "actifs". J'ai tourné, alors, vers la branche CPC n'aimant plus les consoles... vers le No#16 j'ai connu Séverine, depuis M&C continue de plus belle !

5. QUE PENSEZ-VOUS DES FANZINES EN GENERAL ?

S : Les fanzines permettent de donner une certaine vie au CPC... mais le CPC aurait beaucoup de mal à vivre sans. Ceux qui restent sur la scène du CPC sont des acharnés mais il faut toujours des fanz' pour re-motiver la scène !

C : Les fanz' permettent de véhiculer de bonnes idées et de faire bouger les choses...

6. VOS PROJETS ?

S : Continuer M&C, finir la ONCE YEARS OF CPC MEGADEMO, ainsi qu'un album de hard prévu pour la rentrée et après ?

7. VOTRE AVIS SUR L'AVENIR DU CPC ? COMPTEZ-VOUS RESTER LONGTEMPS SUR LA SCENE DU CPC ?

Euh vous voyez le rapport de cette image avec cette interview ?... non ? et bien moi non plus...
Moi j'trouve qu'elle est pas mal et j'voulais la caser quelque part alors voila, maintenant c'est fait !

S & C : Le CPC à toujours de l'avenir tant qu'une seule personne insèrera une D7 dans le lecteur. Qui aurait imaginé il y a 11 ans voir des shads bobs sur CPC ? On compte rester longtemps, du moins tant qu'une autre activité, passion ou obligation ne nous en empeche...

8. QUELS MATERIELS UTILISEZ-VOUS ? ETES-VOUS POSSESSEURS D'UNE AUTRE BECANE ?

S : J'utilise (on) un CPC 6128+ (j'en ai trois), j'ai un AMIGA 500 et un PC 386 (le plus bas de gamme).

9. ETES-VOUS MEMBRES DE L'AFC ? SI OUI QUE VOUS PROCURE CETTE ASSOCIATION ? SI NON POURQUOI ?

S : Oui. Le bulletin est une mine d'or pour les "actifs" du CPC.

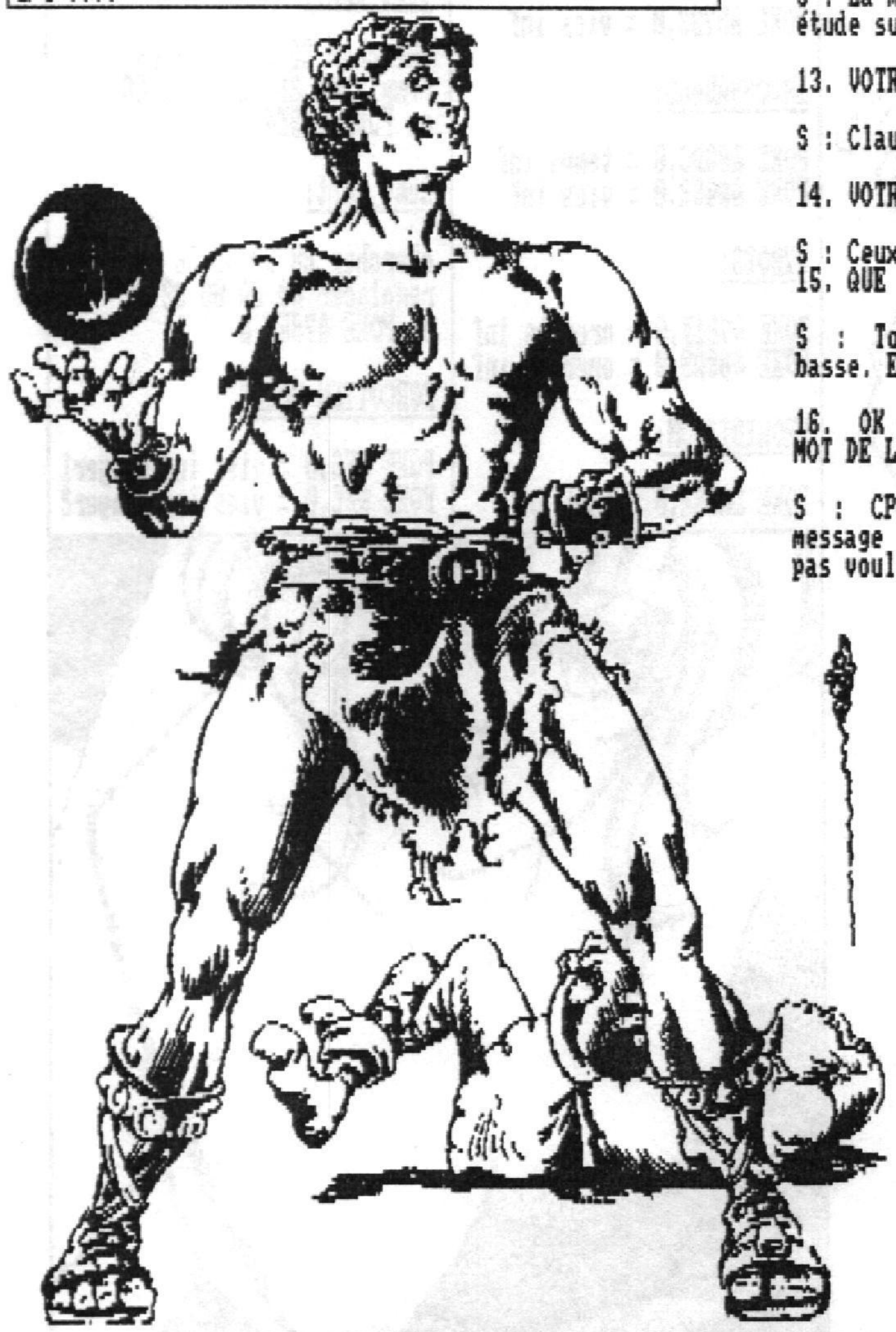
10. TOP 5 JEUX, UTILS, DEMOS, FANZ'DISC, FANZ'PAPIER ?

S : Jeux : 1.TETRIS 95 2.BURNIN'RUBBER 3.F16 4.CRAZY CARS 2 5.ARKANOID 3

Ce numéro ne possède pas de rubrique PETITES ANNONCES et je n'en possède pas suffisament pour en faire une page bien garnie donc chers lecteurs SI vous avez des PA a faire passer, n'hésiter pas , contactez moi en écrivant a la rédaction et je me ferais un plaisir de les diffuser.
En attendant j'en ai quelques unes a faire passer :

E/J * échange encyclopédie informatique en 8 volumes 10 kg environ contre lecteur B 3"1/2 pour CPC.

* recherches schéma de branchement d'un lecteur B 3"1/2, surtout les broches du cable en nappe, et y a t il besoin de poser un interrupteur ou micro rupteur pour relier le fil READY a la masse comme pour les 5" 1/4 ?...



utils : 1.CATEDIT 2.DAMS 3.MAXAM 4.OCP 5.SOUNDTRACKER.
démos : 2.ONCE YEARS... 2.TEN YEARS... 3.FREEDELIRE 4.LOGON DEMO 5.FUCK DEMO.
zine D7 : 1.NEW ARCADE 2.QUASAR CPC#3 3.GHOUL'S FANZ' 4.CRACK'N'ROM 5.POT DE CALL.
zine papier : 1.M&C 2.QUASAR CPC 3.BABA FANZ' 4.ROAD RUNNER 5.ISC.

11. PLUSIEURS MEETINGS SONT ORGANISES CET ETE, PENSEZ-VOUS Y PARTICIPER ET SI OUI AUXQUELS ?

S : Non.

12. VOS LOISIRS MIS A PART LE CPC ?

S : La musique (pratique & écoute), S-F (pratique & lire), étude sur le satanisme et autres religions occultes !!!

13. VOTRE COUP DE COEUR ?

S : Claudia Schiffer, CANON (je sais çà fait deux !).

14. VOTRE COUP DE GUEULE ?

S : Ceux qui dénigrent le CPC...
15. QUE LISEZ-VOUS COMME MAGAZINES ?

S : Tous les mags de hards et de technique guitare et basse. ELLE TOP MODEL, SCIENCE & VIE, CASUS BELLI.

16. OK ET BIEN MERCI A TOUS LES DEUX, JE VOUS LAISSE LE MOT DE LA FIN ET BONNE CONTINUATION...

S : CPC FOR EVER ! Je me permet une intrusion pour un message (quelqu'un qui lit ROAD RUNNER) : non, BELIAL n'a pas voulu que je le fasse !

Vous trouverez l'adresse d'ELIOT dans la rubrique CONTACTS !!!

BIPBIP

SUITE PA :

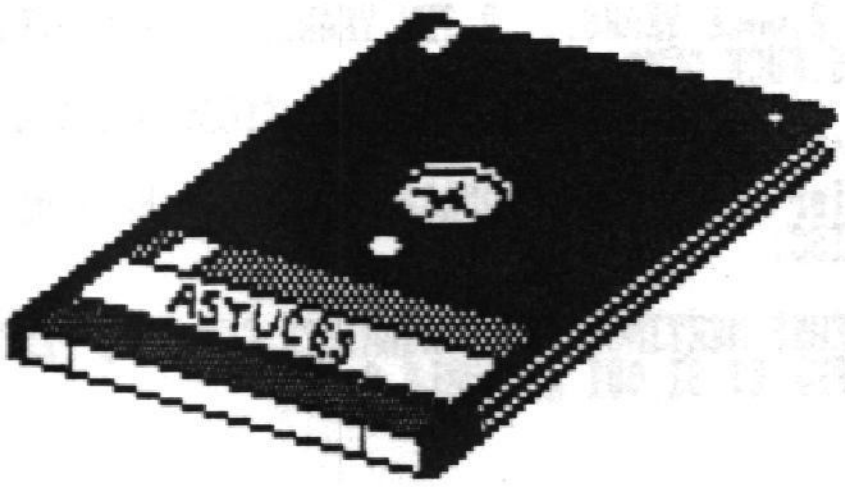
E/J toujours, * recherche amateur pour faire un montage complet de 1 ou 2 lecteurs B en 3"1/2 pour CPC, avec cables . Il a 2 correspondants qui en recherchent complets.

CONTACTEZ E/J, voir adresse dans rub' CONTACTS!

Moi, BIPBIP, recherche GRAPHISTE et CODER pour réaliser en plus du fanzine papier ROAD RUNNER un fanzine disc du nom de READ FAIL...

C'est un zine disc qui serait réalisé avec l'utilitaire GHOUL'S WRITTER...

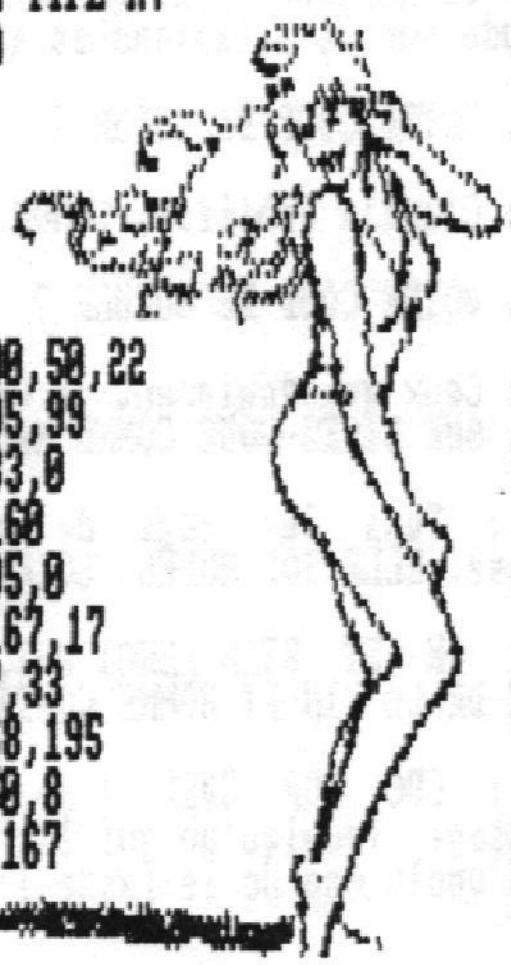
CONTACTEZ LA REDACTION DE ROAD RUNNER!



Sortez votre multiface ou discology car il est temps pour vous de connaitre la gloire grace a Road Runner et pour ceux qui n'ont ni multiface ni discology, mais oui ca existe! et bien pour ceux la, il reste les listings um peu chiant a taper mais utiles...

Ca n'a rien a voir mais quelque par dans ce fanz, on vous parle de la POWER SYSTEM MEGADEMO et au cas ou vous ne seriez pas convaincu je vous conseille vivement de vous la procurer car elle est demente et elle est disponible a la redac.

```
10 ' vies infinies sur R-TYPE K7
11 FOR I= &BE80 TO &BEBA
12 READ A:POKE I,A:NEXT
13 MODE 1:RESTORE 28
14 FOR I=&BEB3 TO &BEB7
15 READ A:POKE I,A:NEXT
16 LOAD "":CALL &BE80
17 DATA 62,195,33,142,190,50,22
18 DATA 189,34,23,189,195,99
19 DATA 152,205,55,189,33,0
20 DATA 0,34,67,165,33,160
21 DATA 190,34,70,165,195,0
22 DATA 165,221,33,176,167,17
23 DATA 171,0,205,63,167,33
24 DATA 179,190,34,89,168,195
25 DATA 218,167,62,201,50,8
26 DATA 53,195,0,122,62,167
27 DATA 50,158,53
28 DATA 62,0,50,16,53
```



```
10 ' Tout à l'infini sur RICK DANGEROUS
20 ' CPC Disquette
30 FOR I=&A500 TO &A53E
40 READ B$:B=VAL("&"+B$)
50 POKE I,B:NEXT
60 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
70 PRINT "INSERER DISK 'RICK DANGEROUS'"
80 PRINT "ET TAPER UNE TOUCHE."
90 CALL &BB06:CALL &A500
100 DATA 21,2E,A5,CD,D4,BC,D0,22
110 DATA 2F,A5,79,32,31,A5,1E,20
120 DATA 16,00,0E,41,21,00,01,DF
130 DATA 2F,A5,21,40,00,22,25,01
140 DATA 21,32,A5,11,40,00,01,0D
150 DATA 00,ED,B0,C3,20,01,84,00
160 DATA 00,00,AF,32,90,9F,32,35
170 DATA 9F,32,C3,88,C3,50,50
```

DOMINATOR:

POKE &0733,0 = vies inf

IMPOSSABALL:

POKE &96DC,0 = temps inf
POKE &A462,0 = vies inf

XYBOTS:

POKE &721F,0 = credits inf
POKE &89A0,0 = energie inf

PROHIBITION:

POKE &A152,0 = tout inf

NAVY MOVES,vies inf

1ere part:

chercher 28 15 3D 32 C8
remplacer 28 15 00 32 C8
ou POKE &79E4,0

2eme part:

chercher 28 2A 3D 32 BC
remplacer 28 2A 00 32 BC
ou POKE &79E8,0

FORGOTTEN WOLDS

POKE &F2,0 = vies inf player1
POKE &FC,0 = vies inf player2

1. ON COMMENCE PAR LES CHOSES LES PLUS SIMPLES, DU MOINS JE CROIS : NOM, PRENOM, AGE, ETUDES, LOISIRS, ...

Qui suis-je au fait ? Aaarghh, c'est trop dur. Je m'appelle Diego D'Oliveira, j'ai 17 ans, je prepare une terminale litteraire apres une 1ere Scientifique. Mes hobbies sont l'informatique, le sport, et ma petite amie (sans dec', cela prend pas mal de temps, c'est pour cela que je suis toujours a la bourre niveau courrier !!).

2. COMMENT CPC QUEST A-T-IL COMMENCE ? L'HISTOIRE DE CPC QUEST...

Je realisais depuis quelques temps un fanz nomme OVERFLOW FANZ qui avait une periodicite tres large (vu que je le faisais tout seul). Et puis, un jour, le 1er Juillet 1994, juste avant le LOS BUGGOS MEETING chez STIC, j'en ai eu ma claque, et j'ai voulu faire un petit fanz papier sympa, quelque peu pirate, koz' il n'y a quasiment jamais l'adresse. Pour ce qui concerne l'histoire, vous la vivez !

3. QUELS SONT LES MEMBRES D'OVERFLOW GANG ? COMMENT EST L'ENTENTE ?...

Les autres membres d'OVF GANG sont STARCOS, JS, DENIS, BOC et PIKZOUL. L'entente est excellente, les oiseaux chantent bref tout va pour le mieux. Pour CPC QUEST, tout le monde est admis sans exception ; bref, si vous voulez vous taper un delire, envoyez le ! Nous sommes tous tres independants et je ne suis pas un

6. TES PROJETS ?...

Sortir CPC QUEST #3, qui est le dernier prevu, car cela me prend la tete. Je prefere plutot rouler ma bosse dans tous les autres fanzines, en bref, je vais faire des articles pour d'autres canards, s'ils en veulent bien, en particulier, l'AFC MAG!, car il faut que ce fanz continue d'exister. M'enfin, il se peut que je realise, toujours avec mes amis d'OVF GANG un p'tit fanz pirate, d'une feuille recto-verso. WAIT AND SEE...

7. TON AVIS SUR L'AVENIR DU CPC ?

A vrai dire, les conjonctures sur l'avenir du CPC ne m'interessent en aucune facon. Je laisse cela a d'autres. Le principal, c'est que le CPC vit en ce moment une periode de prosperite totalement differente et inattendue, et c'est ce qui compte pour moi.

8. QUE PENSES-TU DES FANZINES EN GENERAL ?

Les fanzines sont nes d'une passion, et je trouve genial qu'il y ait toujours des personnes qui expriment leurs passion (allez chercher l'aspro, je deviens philosophe !). De plus, les fanzines du moment sont tres bien realises et tres complets, pourvu que ca dure !

9. COMPTES-TU RESTER LONGTEMPS SUR LA SCENE DE NOTRE TRES CHER CPC ?...

J'accompagnerais le CPC jusqu'au bout, et si les choses continuent comme en ce moment la fin est tres loin !!!

10. QUE PENSES-TU DE L'AFC QUI VIENT DE RENAITRE ? EN FAIS TU PARTI ?

Je pense que la renaissance de l'AFC est une excellente idee, car cela permet de tous nous regrouper pour une cause commune, la survie du CPC, plutot que d'attendre que cela se gate, chacun dans notre coin. Pour la deuxieme question, ma reponse est affirmative.

11. TON COUP DE COEUR... TON COUP DE GUEULE...

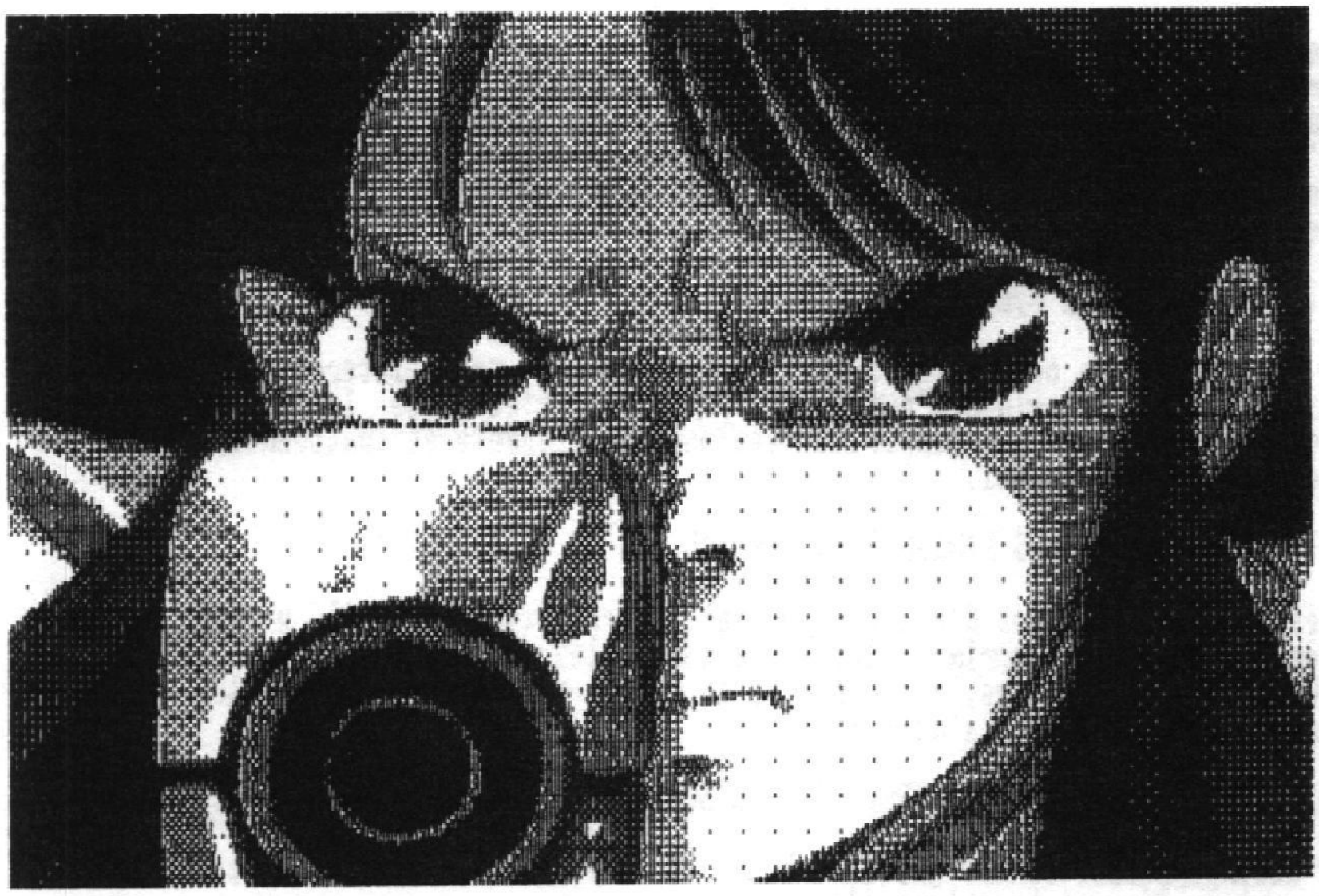
Mon coup de coeur ira a tous les CPCistes qui ont fait et continuent a faire vivre le CPC.
Pour ce qui est de mon coup de gueule, je balance un big FUCK a tous les arnaqueurs, aux cons, aux blaireaux, aux rippers, aux lamers, etc... N'oubliez pas de fucker la POSTE (sauf MAGE et YANN).

12. MERCI ET JE TE LAISSE LE MOT DE LA FIN ATCHAO !!!

Je tiens a remercier BIPBIP pour son extreme patience au niveau de l'enorme delai qu'a necessite cette interview, ma copine pour le support moral, mon prof de yoga qui m'a donne assez de zen' pour reduire la facture de telephone, tous mes contacts et connaissances sur CPC pour leur sympathie. BYE

Amicalement et CPCistement votre

CRACKY !



BIPBIP !!!

ROAD RUNNER
HAMEI Stéphane
La Carpenterie
50250 LA HAYE DU PUITS

EUROSTRAD/AFC MAG!
FOURNERIE Thomas
La Hamelinière
50450 HAMBYE

SLYDER of ROAD RUNNER
MARTIN Arnaud
La Queneslière
50160 BIEVILLE

BONSOIR LA PLANETE
TREHET Richard & VATTEMENT Séverine
12 rue de la défense passive
14000 CAEN

ROM of DIGITAL DREAM/ROAD RUNNER
LANGLOIS Romain
22 rue d'Anvers
76000 ROUEN

GREES of NPS
POIRRIER Serge
79,allée de l'Olivette
Hameau les Vignes
84200 CARPENTRAS

QUASAR CPC
RIMAURO Philippe & Gilles
8, chemin des Maillos
09200 SAINT GIRONS

VET of ROAD RUNNER
MAZEROLLE Sandrine
Begues
03800 GANNAT

BABA FANZ'
GEORGEL Gregory
6, la Sauteure
88640 GRANGES SUR VOLOGNE

AFC
BROUDIN Sébastien
4 bis Avenue Gambetta
APPT 30
60600 CLERMONT

PHASER
BROUDIN Sébastien
1 rue Emile Combes
60600 FITZ JAMES

ATC of SCORPION
GROSDEMOUGE Sylvain
31, rue de Trepillot
25000 BESANCON

CHANY of NPS
HEROULT Yan
9 bis, Boulevard Roquelaure
32000 AUCH

MFN MEGA FANZ' NEWSPAPER
RABAUD Jérome
2 allée des Charmilles
16710 SAINT YRIEIX

BEAST
MALLET Cyril
90 rue Saint Blaise
75020 PARIS

INFO SYSTEME CPC
COSSART Jean Michel
24 rue René Cassin
62160 BULLY LES MINES

CPC QUEST
D'OLIVEIRA Diego
11 rue de la Croisette
62121 ERVILLERS

M&C
SONIC 3
38 rue Francis de Pressense
94500 CHAMPIGNY SUR MARNE

LES GUIGNOLS - PRESIDENTIELLES 95

ON NE VA PAS MELER LA POLITIQUE AU CPC. CE SONT DEUX DOMAINES QUI N'ONT RIEN A VOIR. JE NE DIRAI DONC PAS SI JE ME REJOUIS OU SI JE PLEURE DE L'ELECTION DE CHIRAC COMME PRESIDENT, JE VOUS FILE JUSTE CE SLIDESHOW... ROM - 7 MAI 95

ELIOT of POWER SYSTEM
FLOQUET Olivier
Chemin de l'église
14130 DRUBEC

E/J of ELECTRO JACK
DE LAMAR Jacques
3, Avenue des cosmonautes
45500 FLEURY LES AUBRAIS

DEMONIAK
NEVO Anthony
Le Louya
35290 GAEL

RAINBOW SOFTWARE
RUZICKA Daniel
12 rue du Professeur Calmette
60180 NOGENT SUR OISE

LE FANSS
FOUCAUX Michael
41, rue du champ du paradis
03100 MONTLUCON

RAMLAID of MORTEL
JOUIN Thierry
Les Jardières
35250 MOUAZE

BOXON
ADER Nicolas
Place du donjon
32320 BASSOUES

DRACULA FANZ'
FREMEAUX Miguel
1, rue de la viale
11610 VENTENAC CABARDES

MATHS , GEOMETRIE . . .

E/J a repris pour ROAD RUNNER son carnet a idées et m'en a données quelques unes. Alors on dit MERCI E/J !!! et passons a la résolution de petits problèmes qui font appel a votre logique.

* Dans son testament, un père lègue a ses 3 fils 17 chevaux.

le premier aura la moitié des chevaux,
le second aura le 1/3 des chevaux,
et le troisième aura seulement 1/9 des chevaux !...

COMMENT REALISER LE PARTAGE SANS COUPER LES CHEVAUX ?...

Question pour les matheux : Quel miracle mathématique permet de créer ce problème ?...

* Dans le meme genre, voici un autre problème de logique :

Un clochard fait une cigarette avec 3 mégots.

COMBIEN EN FUME-T-IL AVEC 10 MEGOTS ?...

* Un truc en passant pour se distraire avec une calculette

Multipliez 37 par 3 puis 37 par 6 et ainsi de suite par 12, 15, 18, 21, 24, 27

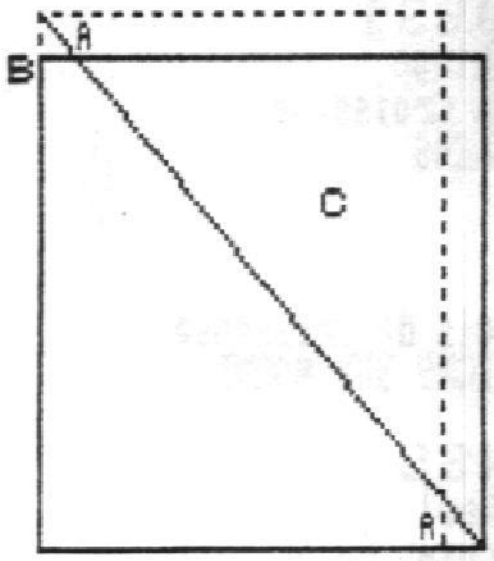
VOUS AVEZ DIS BIZARRE ?...

Une chose a savoir, une feuille de papier de format A0 fait exacte ment 1 m2...
[841 x 1189 mm]
Et c'est en divisant par 2 [a chaque fois] la longueur qu'on ob tient le format du des sous jusqu'a A10.

Un autre toujours pour la route ...

dessiner un carré de 24x24 cm puis le décou per en partant de 1 cm de B pour atteindre A. Faire glisser la partie C vers le haut de 1 cm puis couper le petit triangle A pour le posi tionner au dessus de B.

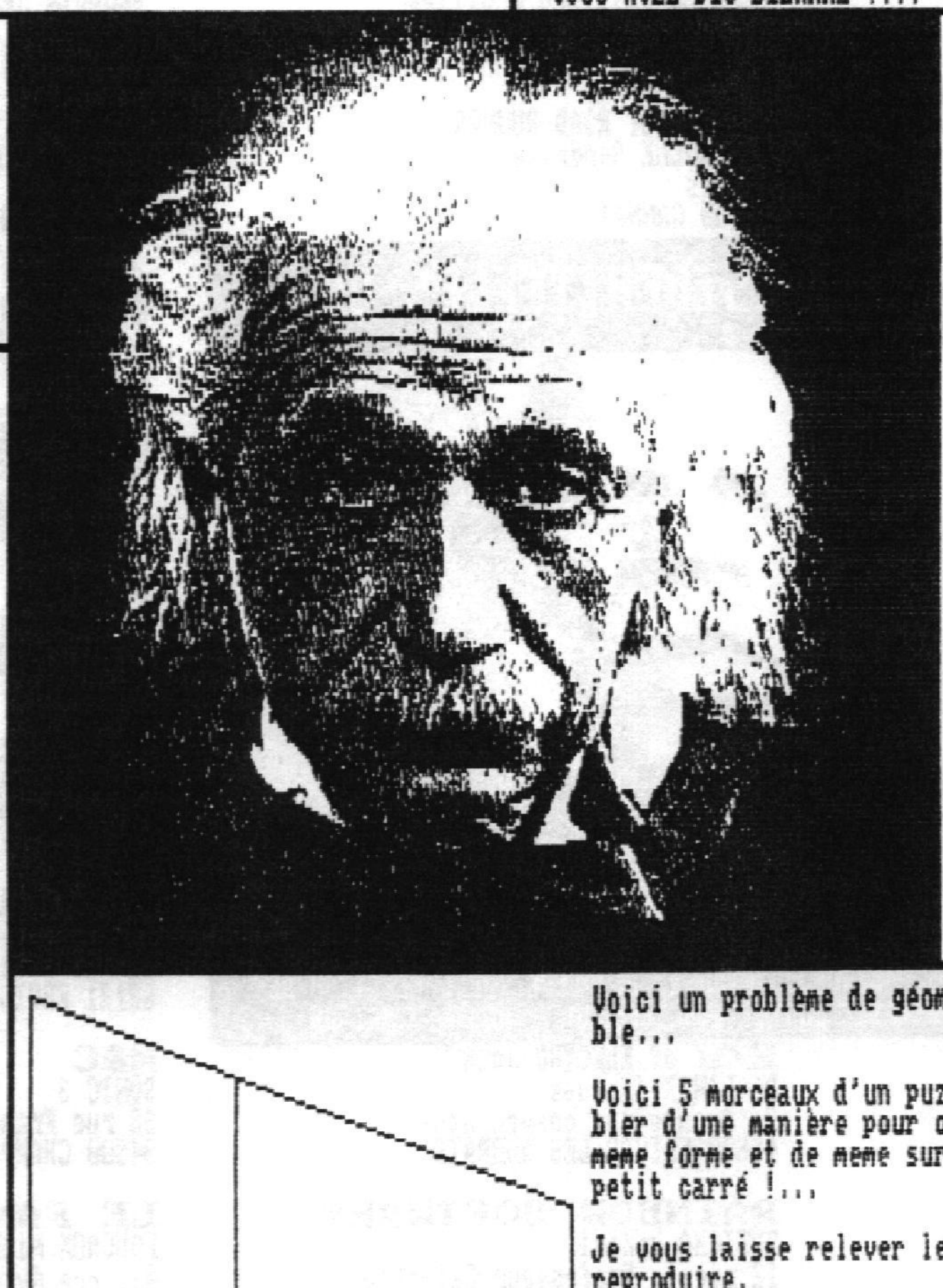
On obtient une nouvelle surface de 25x23 cm
Et alors ??? Hé Hé...



24 x 24 = 576 cm2

et 25 x 23 = 575 cm2

Et où est passé le cm2 manquant puisque rien a changé de dimension?



Autre chose d'étrange :

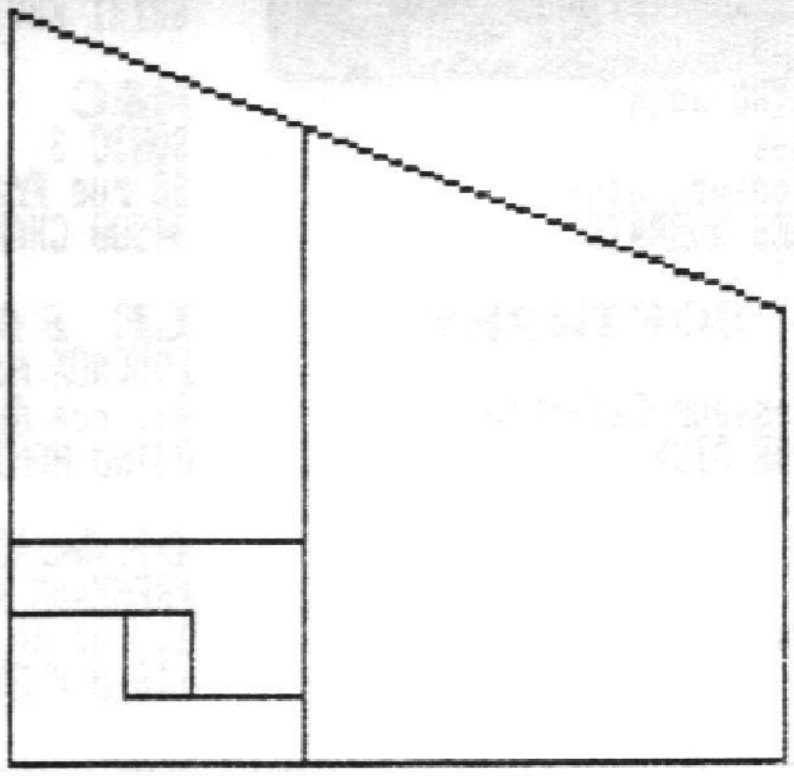
Avez vous remarqué que dans la table de 9, les résultats sont toujours égaux a 9 ?...

9 x 1 = 9	
9 x 2 = 18	1 + 8 = 9
9 x 3 = 27	2 + 7 = 9
9 x 4 = 36	3 + 6 = 9
9 x 5 = 45	4 + 5 = 9
9 x 6 = 54	5 + 4 = 9
9 x 7 = 63	6 + 3 = 9
9 x 8 = 72	7 + 2 = 9
9 x 9 = 81	8 + 1 = 9

....

Z'avez vu ?

....



Voici un problème de géométrie apparemment inexplica ble...

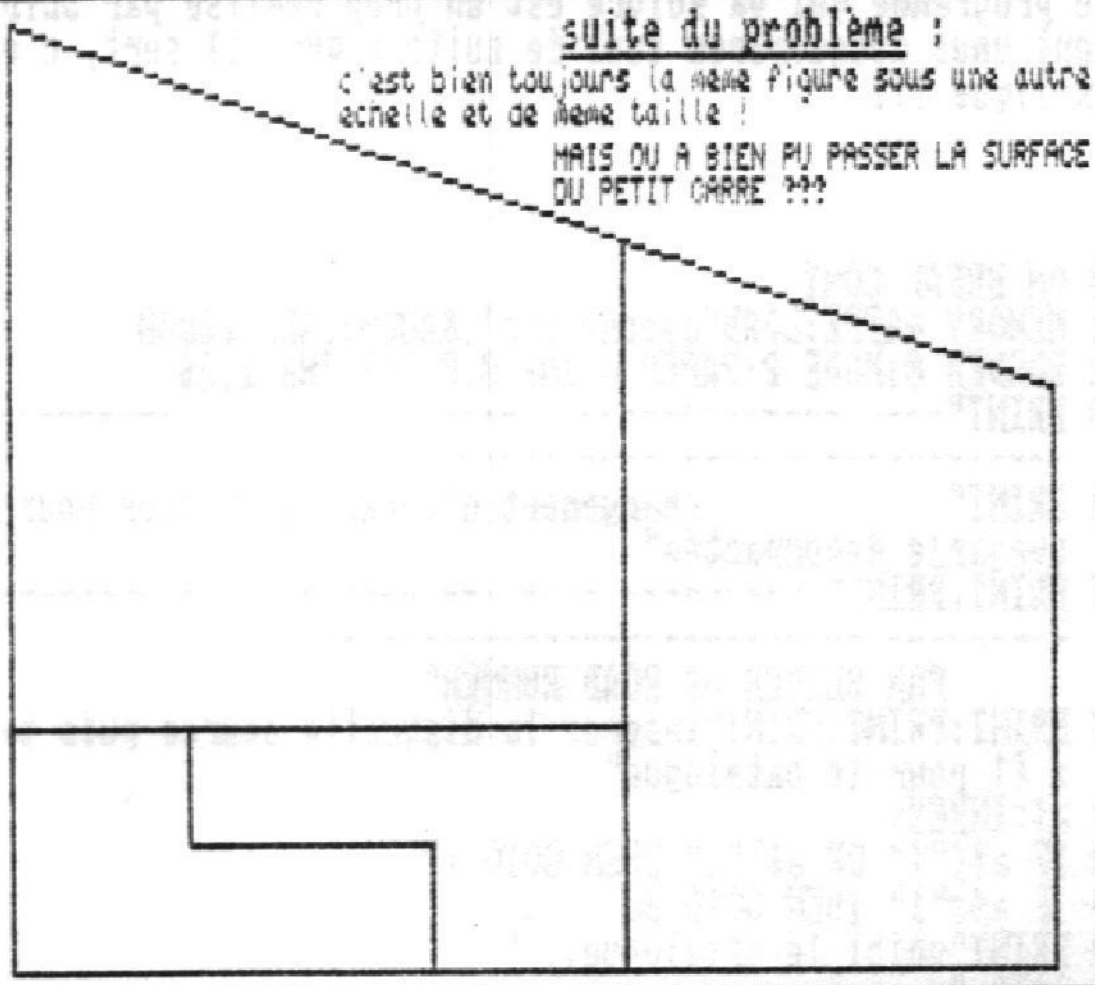
Voici 5 morceaux d'un puzzle a découper puis a assem bler d'une manière pour obtenir la meme figure,de la meme forme et de meme surface mais SANS utiliser le petit carré !...

Je vous laisse relever les cotés vous meme pour le reproduire.

Il est étrange de constater le résultat !

... la suite ben c'est page suivante !!!

suite du problème :



TRUC DE PHYSIQUE :

Comment faire en sorte que lors d'un rebond, une balle remonte plus haut que son point de départ ?
Se munir d'ume balle de ping pong et d'une super balle [caoutchouc très dur et qui rebondit des dizaines de fois]
Mettre la balle de ping pong sur l'autre a la vertical et lacher le tout... Si tout va bien, la balle de ping pong saute jusqu'au plafond pour 1 m seulement au dé part !
C'est l'énergie de la super balle, couplée a la diffé rence de poids qui produit ce phénomène...

REPONSE : avez vous trouvez alors la réponse au problè me des chevaux ? non ? et bien alors la voi la la réponse :

Pour réaliser le partage, il faut qu'un ami de la famille fournisse un de ses propres chevaux et le joigne aux 17 autres.
Il devient alors facile de partager :

AINE : 1/2 de 18 = 9 chevaux

PUINE : 1/3 de 18 = chevaux

CADET : 1/9 de 18 = 2 chevaux

soit un total de 9 + 6 + 2 = 17 chevaux
l'ami peut donc repartir avec son cheval !

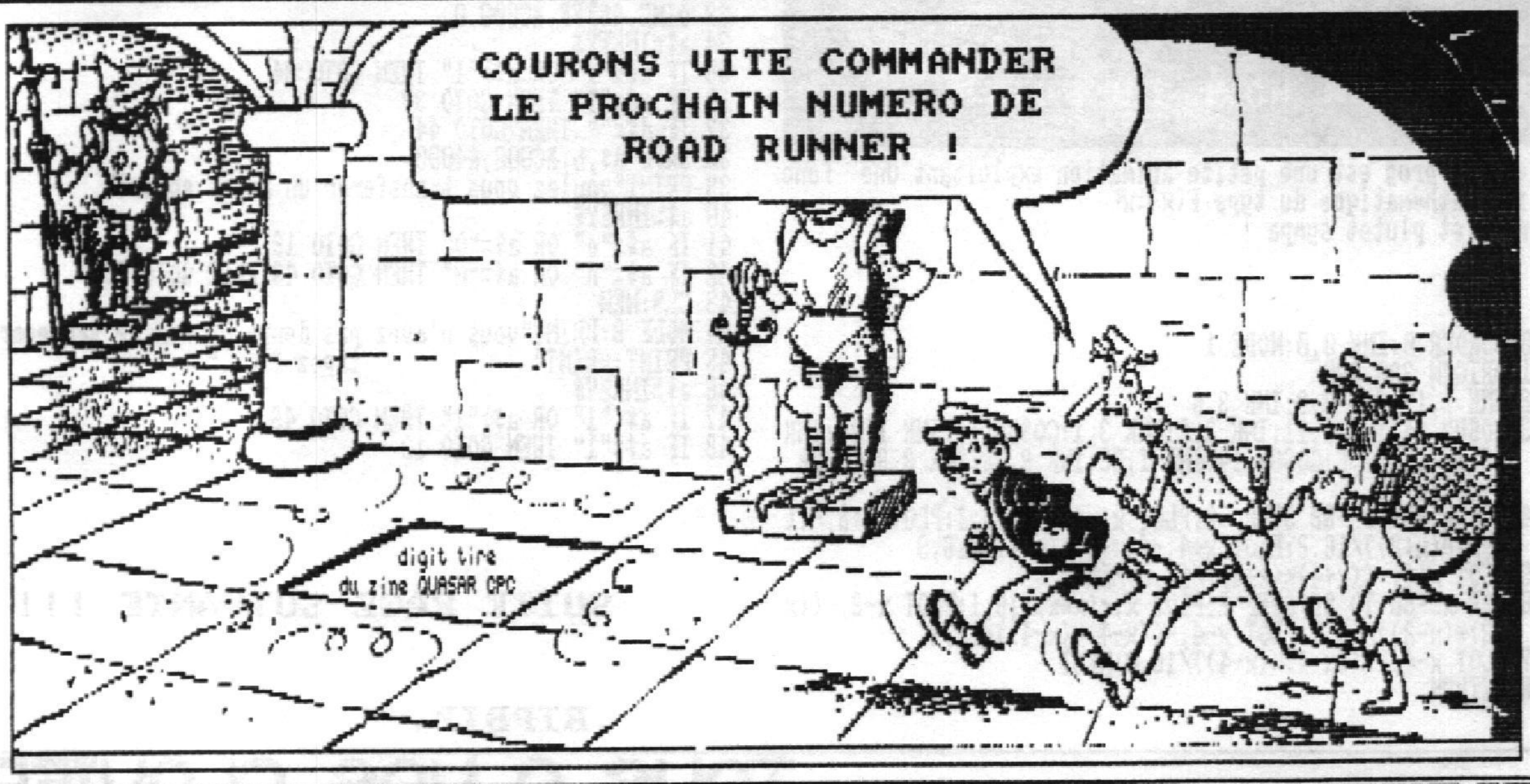
Alors, vous aviez trouvé ???

REPONSE : Et le problème sur les cigarettes ? l'avez vous également trouvé ?...

Il fait d'abord 3 cigarettes
3 + 3 + 3 = 9 mégots utilisés
reste 1 mégot... Il fume ses 3 cigarettes
donc 3 mégots qui reste
Il possède donc 4 mégots a présent et il fait 1 cigarette. Reste 2 mégots ... Il lui reste a emprunter un mégot a un de ses copains pour faire 1 nouvelle cigarette qui une fois fumée lui fournira le mégot pour rendre a son copain...

Soit au total 5 cigarettes.

BIPBIP



TOUS A VOS CLAVIER . . .

Il n'y a pas eu grand monde qui m'a envoyé des progs pour que je puisse les faire paraitre dans ce numéro ! alors quoi ? Seul ELIOT de POWER SYSTEM m'a envoyé 2 progs...je pensais qu'il y aurait eu plus de monde m'enfin c'est pas grave ce sera certainement pour le numéro suivant...
JE COMPTE SUR VOUS N'EST CE PAS !!!
En attendant le 1er prog que m'a envoyé ELIOT, il permet de déceler les fichiers avec l'extension désirée, ici BIN et d'entrer le nom de ces fichiers dans une variable ; intéret : ca permet de garder les noms des fichiers en mémoire ce qu'on ne peut pas faire avec un simple CAT.C'est un prog de POUM, tiré d'Equinoxe et qu'il a remanié a sa sauce ! Les noms des fichiers sont stockés dans les variables tit$ (1), tit$ (2),..., jusqu'a tit$ (nb).

```
10 CLS : MEMORY 9999:DIM tit$(100):CALL &BB00
11 LOCATE 1,1:POKE &BB5A,&C9:CALL &BC9B,20000:POKE &BB5A,&
   CF
12 FOR i=20000 TO 22048 STEP 14
13 IF PEEK (i)<>&FF THEN 100
14 IF PEEK (i+9)<>ASC("b") THEN 100
15 IF PEEK (i+10)<>ASC("i") THEN 100
16 IF PEEK (i+11)<>ASC("n") THEN 100
17 nb=nb+1:FOR j=1 TO 8:tit$(nb)=tit$(nb)+CHR$(PEEK (i+j))
   :NEXT j:PRINT"fichier";nb;":";tit$(nb)
18 NEXT i:PRINT:PRINT nb;"fichiers avec l'extension demand
   ee"
```

ENVOYEZ VOS PROGS A LA REDAC

ROAD RUNNER

HAMET Stéphane

La Carpenterie

50250 LA HAYE DU PUITS

Ce 2eme prog est une petite animation exploitant une fonction mathématique du type $F(x)=x^2$
Un effet plutot sympa !

```
10 BORDER 0:INK 0,0:MODE 1
11 ORIGIN 320,390
12 INK 1,17:INK 2,8:INK 3,4
13 GOSUB 14:INK 1,11:INK 2,2:INK 3,1:GOSUB 14:INK 1,24:INK
    2,15:INK 3,6:GOSUB 14:INK 1,22:INK 2,18:INK 3,9:GOSUB
   14:GOTO 12
14 FOR x=80 TO -82 STEP -2:PLOT x,-(x*x)/16,1:PLOT x+2,-((
   x+2)*(x+2))/16,2:PLOT x+4,-((x+4)*(x+4))/16,3
15 PLOT x+4,-((x+4)*(x+4))/16,0:NEXT
16 FOR x=-80 TO 82 STEP 2:PLOT x,-(x*x)/16,1:PLOT x-2,-((x
   -2)*(x-2))/16,2:PLOT x-4,-((x-4)*(x-4))/16,3
17 PLOT x-4, -((x-4)*(x-4))/16,0:NEXT
18 RETURN
```

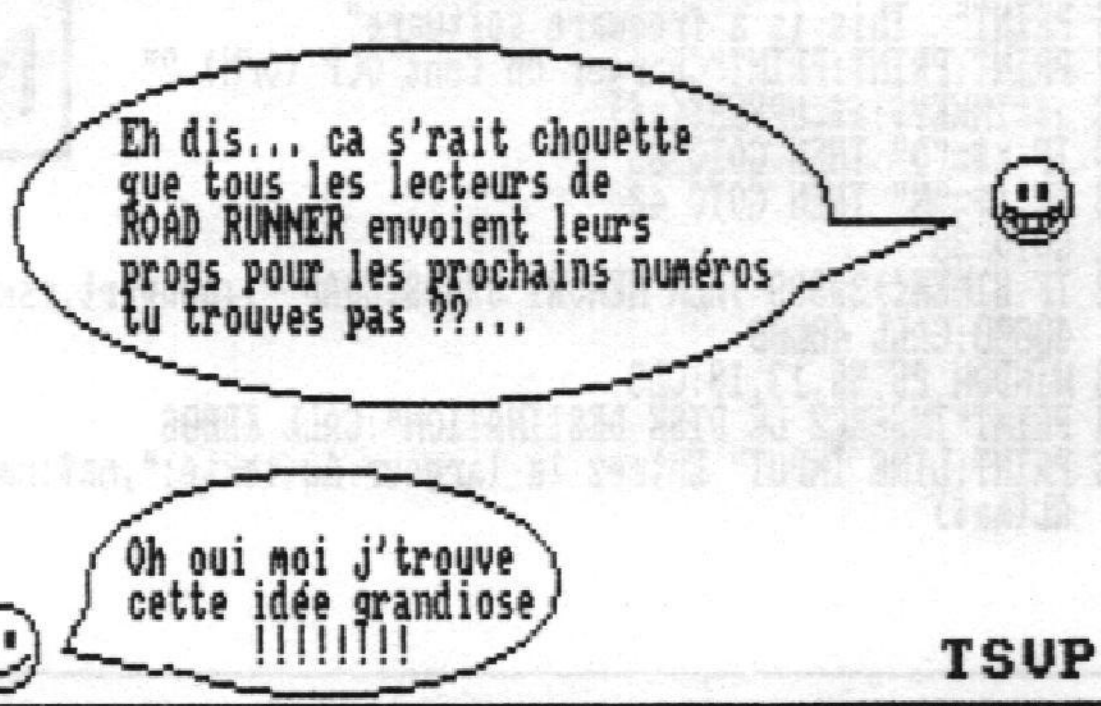
Ce programme qui va suivre est un prog réalisé par SLYDER dont vous découvrirez tout de suite a quoi il sert, c'est expliqué !!!

```
10 ON BREAK CONT
11 MEMORY &4FFE:LOAD"decomp.bin",&A000:CALL &A000
12 BORDER 0:MODE 2:PAPER 0:INK 0,0:CLS:INK 1,26
13 PRINT"----------------------------------------
   ------------------------------"
14 PRINT"            chargement d'écrans compactés pour sa
   uvegarde decompactée"
15 PRINT:PRINT"----------------------------------------
   ------------------------------"
        PAR SLYDER of ROAD RUNNER"
16 PRINT:PRINT:PRINT"inserez la disquette source puis tape
   z f1 pour le catalogue"
17 a$=INKEY$
18 IF a$<"1" OR a$>"1" THEN GOTO 17
19 IF a$="1" THEN GOTO 20
20 PRINT"voici le catalogue..."
21 |DIR,"*.scr"
22 INPUT "quel est le fichier que vous voulez transferer";
   c$
23 INPUT "sous quel nom voulez vous le sauvegarder";d$
24 CLS:PRINT"quand l'ecran sera affiche, inserez la disque
   tte destination et appyez sur f1"
25 INPUT "quel mode";e
26 IF e=0 GOTO 29
27 IF e=1 GOTO 30
28 IF e=2 GOTO 32 ELSE GOTO 25
29 MODE 0:GOTO 32
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,10:INK 2,26:INK 3,20:GOTO 32
31 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:GOTO 32
32 LOAD c$,&6FFF
33 |IMG,&6FFF,&C000,0
34 a$=INKEY$
35 IF a$<"1" OR a$>"1" THEN GOTO 34
36 IF a$="1" THEN GOTO 37
37 IF d$="" THEN GOTO 44
38 SAVE d$,b,&C000,&4000
39 PRINT"voulez vous transferer un autre ecran?"
40 a$=INKEY$
41 IF a$="o" OR a$="O" THEN GOTO 12
42 IF a$="n" OR a$="N" THEN GOTO 43 ELSE GOTO 40
43 CLS:NEW
44 MODE 2:PRINT"vous n'avez pas donne de nom de sauvegarde
45 PRINT:PRINT"                tapez f1..."
46 a$=INKEY$
47 IF a$<"1" OR a$>"1" THEN GOTO 46
48 IF a$="1" THEN GOTO 12
```

SUITE PAGE SUIVANTE !!!

.BIPBIP.

```
10 ' Traceur de courbes de VON KOCH. By Steph from The Nep
   hilim!
11 ' Big Hello to SKF,MIG,Savant Fou,J.Veyret and Longshot
   ;''
12 '
13 ADB=&2000:MEMORY ADB-1:MODE 2:DEG:INK 0,0:INK 1,26:DEFI
   NT R,T,K,J,I,S,N:ORX=0:ORY=200:ANB=0:DIM VA(7),PA(7):PA
   (1)=4:PA(2)=4:PA(3)=0.2:pa(7)=1:PA(5)=1:pa(6)=1:PA(4)=1
   :L=5:repet=1:ADRE=0
14 DIM ADD(11):RESTORE 75:FOR T=0 TO 11:READ ADD(T):NEXT:D
   IM TA(1)
15 FOR t=&BE80 TO &BE80+11:READ a$:POKE t,VAL("&"+a$):NEXT
16 '
17 ' Menu Principal
18 '
19 CLS:BORDER 0:PRINT"VON KOCH V 1.0 - By Steph from The N
   ephilim (1992)":PRINT:PRINT"1. Calculs d'une forme":PRI
   NT"2. Parametres":PRINT"3. Affichage":PRINT:LINE INPUT"
   Votre Choix ?";RE$:RE=VAL(RE$):IF re>3 OR RE<1 THEN 19
20 ON RE GOTO 41,24,51
21 '
22 ' Parametres
23 '
24 va(1)=ORX:VA(2)=ORY:VA(3)=ROUND(L,2):VA(4)=N:VA(5)=ANB:
   VA(6)=REPET:VA(7)=ADRE
25 CLS:PRINT"PARAMETRES :":PRINT:PRINT nom$:PRINT:PRINT"Or
   igine en X :",ORX:PRINT"Origine en Y :",ORY:PRINT"Longu
   eur d'un segment :",l:PRINT"Nombre d'iterations :",n:X=
   27:V=1:PRINT"Angle de depart :",ANB:SPE=1:PRINT"Nombre
   de tracages :",REPET
26 PRINT"Angle de variation :",ADRE:PRINT:PRINT"Curseur-Es
   pace-Copy pour selectionner."
27 LOCATE X,V+4:PRINT"■V:VA(V)■  "
28 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 28
29 LOCATE X,V+4:PRINT VA(V)
30 IF A$=CHR$(240) THEN V=V-1:IF V<1 THEN V=7
31 IF A$=CHR$(241) THEN V=V+1:IF V>7 THEN V=1
32 IF A$=CHR$(243) THEN SIG=1:GOTO 77
33 IF A$=CHR$(242) THEN SIG=-1:GOTO 77
34 IF a$=CHR$(224) THEN SPE=SPE XOR 3:BORDER SPE-1
35 IF A$<>CHR$(32) THEN 27
36 ORX=VA(1):ORY=VA(2):L=VA(3):N=VA(4):ANB=VA(5):REPET=VA(
   6):ADRE=VA(7)
37 GOTO 19
38 '
39 ' Selection forme
40 '
41 CLS:PRINT"Selection de forme.":PRINT:RESTORE 60:FOR t=1
    TO 15:READ A$,I:FOR J=2 TO I:READ I:NEXT:PRINT T,A$:NE
   XT:PRINT:INPUT "Quel numero ";T:RESTORE 60:FOR K=1 TO T
   -1:READ A$,I:FOR J=2 TO I:READ I:NEXT:NEXT
42 ERASE TA:READ NOM$,SEG:DIM TA(SEG-1):FOR T=1 TO SEG-1:R
   EAD TA(T):NEXT:N=1
43 IF SEG^N<32768 THEN N=N+1:GOTO 43
44 N=N-1:NM=N
45 ADR=ADB:FOR T=1 TO SEG-1:POKE ADR,TA(T):ADR=ADR+1:NEXT:
   PRINT"Patience..."
46 FOR N1=2 TO N:ADR1=ADR:FOR T=1 TO SEG-1:POKE ADR,TA(I):
   ADR=ADR+1:DIF=ADR1-ADB:POKE &BE84,ADR AND 255:POKE &BE8
   5,ADR¢256:POKE &BE87,DIF AND 255:POKE &BE88,DIF¢256:CAL
   L &BE80:ADR=ADR+DIF:NEXT:NEXT
47 GOTO 19
48 '
49 ' AFFICHAGE
50 '
51 CLS:ORIGIN ORX,ORY:X=0:Y=0:ANG=ANB:PLOT X,Y,1
52 FOR R=1 TO REPET
53 FOR T=0 TO SEG^N-1:A=PEEK(T+ADB):X=X+COS(ANG)*L:Y=Y+SIN
   (ANG)*L:DRAW X,Y:ANG=ANG+ADD(A):IF INKEY$=" " THEN 19 E
   LSE NEXT
54 ANG=ANG+ADRE-ADD(PEEK(ADB)):NEXT
55 CALL &BB06
56 GOTO 19
57 '
58 ' DATAS
59 '
60 DATA Flocon de Neige,4,1,2,1
61 DATA Tire-pousse carre,8,3,4,4,0,3,3,4
62 DATA Arrondi,5,1,5,5,1
63 DATA Tours,9,3,4,4,3,3,4,4,3
64 DATA Eclair,6,6,4,0,3,7
65 DATA Maison,6,3,7,4,7,3
66 DATA Arbre,7,8,9,10,9,11,9
67 DATA Nuage,9,3,4,0,4,0,4,4,4
68 DATA Bullshit,10,3,4,0,4,0,4,4,4,0
69 DATA Eclair 2,3,1,9
70 DATA Amas,4,1,9,10
71 DATA Greque,9,3,0,4,0,4,4,3,3
72 DATA Nucleair,5,1,2,1,2
73 DATA Pyramide,6,10,2,0,2,10
74 DATA Marteau,12,1,10,4,4,1,2,1,4,4,10,1
75 DATA 0,60,-120,90,-90,-60,45,-45,30,180,120,-150
76 ' SP PARAMETRES
77 VA(V)=VA(V)+(PA(V)*SIG*SPE)
78 IF VA(4)>NM THEN VA(4)=NM
79 IF VA(4)<1 THEN VA(4)=1
80 IF va(6)<1 THEN VA(6)=1
81 VA(3)=ROUND(VA(3),2)
82 IF VA(V)<0 THEN VA(V)=0
83 VA(5)=VA(5) MOD 360
84 VA(7)=VA(7) MOD 360
85 GOTO 27
86 DATA 21,00,20,11,00,00,01,00,00,ed,b0,c9
```



TSUP !

```
10 MODE 2: BORDER 1:INK 1,1:INK 0,26:PAPER 1:PEN 0:CLS
11 PRINT"NOTICE D'UTILISATION "
12 PRINT"--------------------"
13 PRINT" Justifier ses textes (les aligner a droite et a
   gauche) est difficile avec"
14 PRINT"Oxford PAO. C'est pourquoi je vous propose Textwr
   iter. Pour bien fonctionner,"
15 PRINT"Textwriter  doit etre copie sur votre disquette O
   xford Pao. Si vous ne souhaitezpas modifier votre disk
   Oxford, alors copiez le fichier convert.rsx (dans le "
16 PRINT"user 1) sur la meme disquette que Textwriter.":PR
   INT
17 PRINT" Lorsque vous lancez Textwriter, le lecteur fait
   wrillllllll puis le Cpc vous de-mande la largeur du text
   e (repondez une valeur entre 1 et 80)."
18 PRINT:PRINT" Changez ensuite la disquette pour mettre l
   e disk sur lequel vous souhaitez sau-ver votre texte. P
   uis tapez votre texte en appuyant sur Enter a chaque fi
   n de"
19 PRINT"ligne. Textwriter alignera automatiquement vos li
   gnes a la largeur souhaitee,  sauf si celle ci s'achev
   e par les differents points possibles (.?:!) .":PRINT
20 PRINT"Des que vous arriverez au bas de la page, le Cpc
   convertira au format Dr puis  vous demandera le nom du
    fichier. Cet ordre n'est pas tres logique mais il vous
   "
21 PRINT"evite de retrouver le nom du fichier texte sur vo
   tre DR.":
22 PRINT:PRINT"TextWriter est entierement freeware, mais s
   i vous l'utilisez pour votre zine, caserait cool de m'e
   n envoyer un exemplaire!"
23 PRINT
24 PRINT"ROM: Romain Langlois - 17 rue vide grange - 10400
    Pont sur Seine":CALL &BB06
25 CLS:WINDOW 1,80,21,25:PAPER 0:PEN 1:CLS:PRINT:PRINT:PRI
   NT"                              Digital Dream / Rom"
26 WINDOW 70,80,1,19:CLS
27 PRINT
28 PRINT" Lisez                ":PRINT
29 PRINT"ROAD RUNNER"
30 PRINT"EUROSTRAD":PRINT
31 PRINT"BOXON FANZ"
32 WINDOW 25,55,2,19:CLS
33 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
34 PRINT"          TEXTWRITER 1.1":PRINT
35 PRINT"          for Oxford Pao"
36 PRINT"  This is a freeware software"
37 PRINT:PRINT:PRINT"Charger un font OCP (O/N) ?"
38 a$=INKEY$:a$=UPPER$(a$)
39 IF a$="O" THEN GOTO 65
40 IF a$="N" THEN GOTO 42
41 GOTO 38
42 IF HIMEM<>39999 THEN MEMORY 39999:LOAD "1:convert.rsx",
   40000:CALL 40000
43 WINDOW 25,55,13,19:CLS
44 PRINT"INSEREZ LE DISK DESTINATION":CALL &BB06
45 PRINT:LINE INPUT" Entrez la largeur du texte:",ma$:ma=V
   AL(ma$)
46 IF ma<1 OR ma>80 THEN PRINT:PRINT"Soyons serieux !":GOT
   O 45
47 MODE 2:PAPER 1:CLS:WINDOW 1,ma,1,25:PAPER 0:CLS
48 FOR r=1 TO 25:fou=0:i=1:LOCATE 1,r:LINE INPUT "",t$
49 t=LEN(t$): IF T=0 THEN GOTO 57
50 IF RIGHT$(t$,1)="?" OR RIGHT$(t$,1)="!" OR RIGHT$(t$,1)
   =" " OR RIGHT$(t$,1)=":" THEN GOTO 57
51 IF LEN(t$)=ma THEN LOCATE 1,r:PRINT t$;:GOTO 57
52 :
53 IF MID$(t$,i,1)=" " THEN k1$=LEFT$(t$,i-1):kr$=RIGHT$(t
   $,LEN(t$)-LEN(k1$)):t$=k1$+" "+kr$:fou=1:i=i+1
54 i=i+1:IF i>LEN(t$) AND fou=1 THEN i=1
55 IF i>LEN(t$) AND fou=0 THEN GOTO 57
56 GOTO 51
57 NEXT r
58 IF ma<80 THEN WINDOW ma+1,80,1,25:CLS
59 a$="TWCONVE.DR
60 |CONVERT,|a$
61 MODE 2:PAPER 1:CLS:PAPER 0:WINDOW 25,55,2,19:CLS:PRINT:
   PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
62 PRINT"          TEXTWRITER 1.0":PRINT:PRINT"          for
    Oxford Pao":PRINT:PRINT
63 LINE INPUT" Entrez le nom (sans.DR):",n$:IF LEN(n$)>8 T
   HEN PRINT"Erreur":GOTO 63
64 n$=n$+".dr":r$="TWCONVE.DR":|REN,|n$,|r$:CLS:PRINT"Nouv
   eau texte.":PRINT:GOTO 45
65 a$="*.fnt
66 CLS:PRINT"Inserez disk OCP":CALL &BB06:CLS:|DIR,|a$
67 PRINT:LINE INPUT"Font:",f$:f$=f$+".fnt":SYMBOL AFTER 32
   :x=HIMEM+1:LOAD f$,x
68 CLS:PRINT"Inserez disk Textwriter":CALL &BB06:PRINT:GOT
   O 42
```

ENVOYEZ VOS PROGS POUR LES PROCHAINS NUMEROS DE RR . . .

BIPBIP !

Je vous ai parlé au précédent numéro des jeux Arcades/Combats,cette fois ci place aux SIMULATIONS : Prenez les commandes

GUNSHIP de Microprose, le plus élaboré des simulateurs d'hélicoptère, place le joueur dans le cockpit d'un Apache Extrèmement complexe à maitriser mais passionnant, le pro gramme guide le débutant pas à pas en lui enseignant tout d'abord le vol simple, puis le maniement des multiples armes à sa disponibilité : fusées, missiles, canons et roquettes je crois. Tous rigoureusement inspirés des modè les réels. Après un dernier entrainement sur le territoire des Etats-Unis, vous partez combattre en Asie et bien d'au tres pays pour un éventuel affrontement avec les forces terribles ! bon voyage !

COMBAT LYNX simule le pilotage du célèbre hélicoptère Lynx particulièrement bien armé pour le combat avec ses canons, mitrailleuses, fusées, missiles hot anti chars et missiles anti aériens, tandis que RED ARROWS entreprend le pilotage d'un faucon, avion monoréacteur de 11 mètres d'envergure capable de voler jusqu'à 1000 km/h au sein d'une escadre. Le pilote doit savoir rapidement prendre sa place dans des formations aux noms exotiques telles que la Pyramide, Man hattan,... Retour dans les années 40 avec SPITFIRE 40 de Microsoft, qui a su intelligemment mettre en scène le célè bre avion de chasse armé d'une seule mitrailleuse lors de missions empruntées à la seconde Guerre mondiale. Enfin ACROJET de Microprose est le logiciel le plus pacifique, puisque à bord d'un petit avion de haute voltige il ne pro pose que looping, slalom entre des pilones et autres pirouettes.

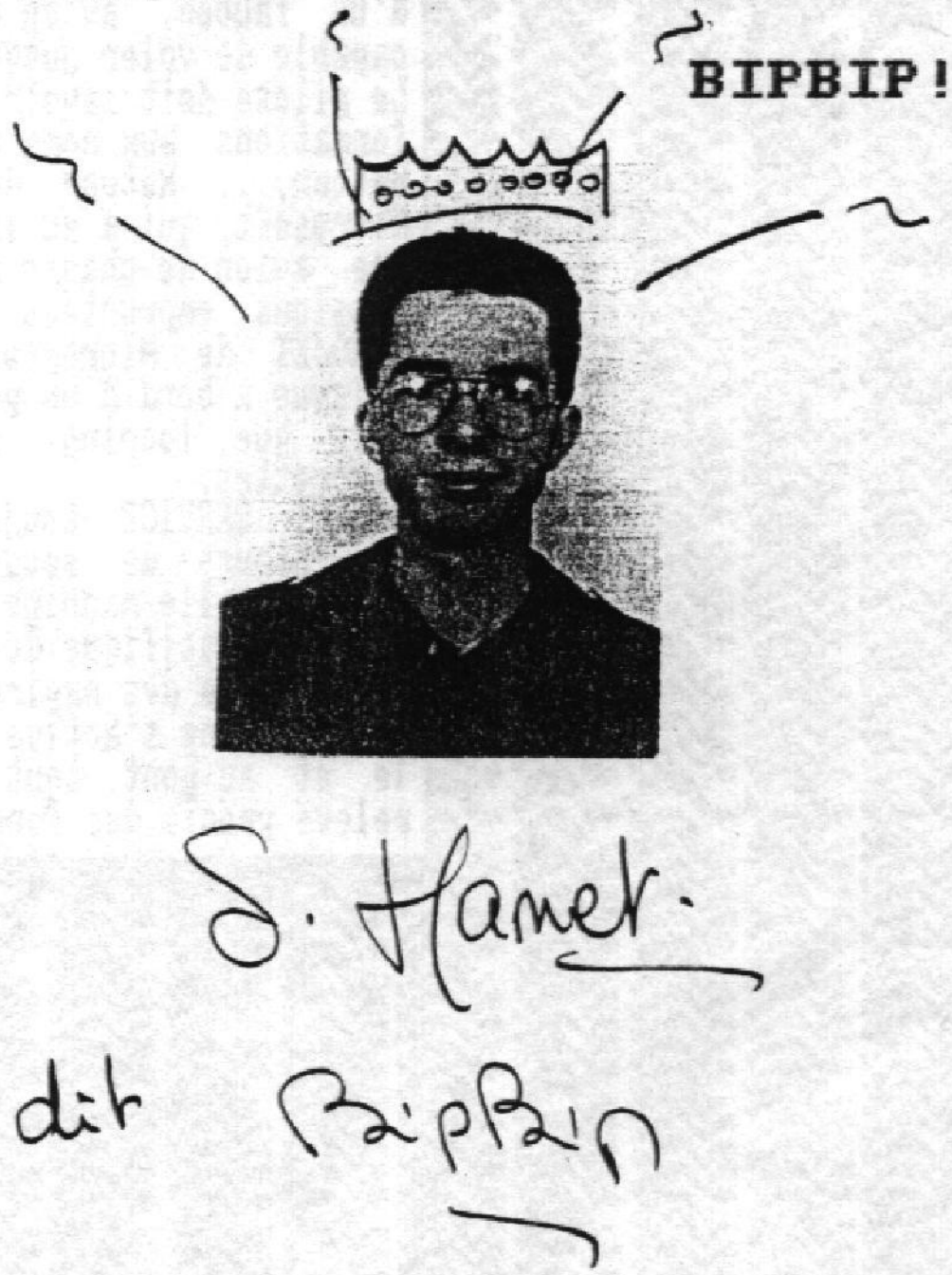
SILENT SERVICE toujours de Microprose, l'un des premiers simulateurs de sous-marins à avoir vu le jour sur notre bonne vieille machine. Il vous entraine dans les eaux trou bles du Pacifique du Sud lors de la Seconde Guerre Mondia le. Face à des navires isolés ou à des flottes complètes, le capitaine s'active de la salle des machines à la tourel le et au pont, tout en préparant son attaque à l'aide du relevé précis des fonds sous-marins du Pacifique.

POUR EN SAVOIR PLUS SUR . . . BIPBIP

Etre surnaturel, doué de puissantes facultés mentales et pouvant détecter, influencer et manipuler à distance tous les actes des CPCistes, ce n'est pas donné à tous le monde et pourtant !... dans une ville non loin d'une autre... et aussi à environ 400 kilomètres de la Capitale de la France ... BIPBIP est né euh ou plutot Stéphane. C'est un jour d'été et c'est le 31 juillet 1977 !! mais oui vous pouvez lui souhaiter un joyeux HAPPY BIRTHDAY car il vient d'avoir 18 ans...
A la rentrée prochaine il sera en 1ère année de Bac Pro COMMERCE à CAEN (souhaitons lui bonne chance !). Ses hob bies mis à part le CPC sont la musique, le vélo, le canoé, les sorties en général avec les amis, et bien d'autres... (mais principalement le CPC !).
Ses émissions préférées a la télévision sont : NULLE PART AILLEURS, les émissions de C.Dechavanne (cool man!), plus certains débats...
On peut noter que meme à son age il adore les dessins ani més comme LES SIMPSONS et DRAGON BALL Z (oui oui qui aurait cru...).
Son jeu préféré c'est MEGABLASTERS, son fanzine papier préféré c'est le fameux EUROSTRAD et son zine disc c'est MAD MAG#2... La POWER SYSTEM MEGADEMO est sa démo qu'il préfère malgrè qu'il les adore toutes !
Bon ben sinon comment a-t-il débuté sur la scène du CPC et bien c'est tout con et c'est bien souvent comme beaucoup de CPCistes, une envie soudaine, une curiosité à vouloir voir autre chose que les jeux qui avaient pris une grande place... maintenant ce sont les jeux qui ne l'intéressent plus comme avant, il préfère les démos, les fanzines et autres... En fait cette idée de créer un fanzine est venue totalement soudainement... En ayant acheté l'avant dernier numéro de l'ACPC qu'il vit une pub pour le fanzine disc DARKSTRAD #2 (qu'il regrette d'ailleurs car les membres étaient vraiment très sympathiques et lui ont rendu beau coup de services). Donc je disais c'est en ayant vu cette pub qu'il s'est décidé à le commander... une semaine passa et le voilà arriver dans sa boite aux lettres... Quelle stupéfaction quand, après que le fanzine chargé il vit tou tes ces belles digits de Terminator 2 et puis des effets et des textes délirants, très intéressants. L'envie lui re pris donc de commander d'autres fanzines et cette fois-ci des fanz'papier qui plus tard lui ont donnés l'idée de fai re de meme pour la survie du CPC. Il a été aidé par un bon nombre de personnes et encore aujourd'hui il les en remer cie...
C'est alors que (la date je n'm'en souviens plus) vit le jour le premier numéro de ROAD RUNNER sur papier. A ses co tés il y avait COYOTE (que peu de lecteurs ont du connaitre car le No#1 a été envoyé qu'à une dizaine de lec teurs. D'ailleurs si parmi vous il y en a qui aimerait se le procurer il faut écrire à GREES du NPS en lui envoyant un timbre à 6,70 F pour le retour il se fera un plaisir de vous l'envoyer).
Le succès (si on peut appeler cela comme çà vint plutot après la parution du numéro #2 où là la rédaction avait à son actif une vingtaine de lecteurs... (çà n'a pas bougé depuis mais certaines personnes le distribue à leurs con tacts donc cela peut faire maintenant une trentaine de per sonnes environ...).
Jusqu'à maintenant ROAD RUNNER plait a beaucoup de lecteur et BIPBIP et toute son équipe en est ravie, on ne demande qu'à continuer... et vous pouvez etre sur que ce n'est pas demain la veille que la rédac' mettra la clé sous la porte La rédac' ou plutot BIPBIP ne dispose pas d'un grand maté riel informatique. Etre lycéens cela ne raporte pas beau coup (que dalle d'abord !!!). Il possède un CPC 6128 old generation et une imprimante a aiguilles CITIZEN 120D. C'est très peu mais ma foi bien assez pour faire tout ce qu'il a à faire jusqu'à maintenant.
Son coup de coeur c'est pour TOM POUCE, un mec vraiment sympa qui contribue vraiment bien à la survie de notre CPC et puis parce qu' il le trouve vraiment très cool et très sérieux dans tous ce qu'il entreprend.
Son coup de gueule c'est contre tous ceux qui mettent un temps inconsidérable à répondre aux courriers et pour ceux qui le laisse sans nouvelles (c'est vrai quoi à la fin c'est souvent lui qui doit faire le premier pas ! !!! y'en a marre !!!) mais bon sans rancune car il pardonne toujours...

Bon allez les amis on en arrete la sur BIPBIP et puis vous n'avez plus qu'à lire la page d'à coté... c'est ROM !

Le mot de la fin pour pas changer : CPC FOR EVER !!!



VOUS AVEZ VU ?... C'EST MOI !

POUR EN SAVOIR PLUS SUR . . . BIPBIP

-Bon dimanche, et bienvenue dans cette ecole des fans du Cpc. Comment tu t'appelles ?
-Rom.
-Bonjour Rom, quel Cpc as-tu ?
-Un 664 monochrome, et j'ai aussi une imprimante, un digitaliseur Vidi, une extension, une...
-bon, on va s'arreter la !
Et tu fais quoi sur Cpc ?
-J'ecris dans Road Runner...
-Ca on savait !
-J'ai fonde Digital Dream, un label freeware specialise dans les slides-shows et les utilitaires...
-Ah. Et tu n'as pas peur de gerer un label ?
-Ben non, j'ai de l'experience: j'ai ete redac-chef de GNASHER, ATLANTIS, HYSTERIA, Co-redac'chef des ZUMEURS, j'ai ecris dans Fanz'y, Exit...
-Mais, mais, mais, a ton age?
-Ben oui, j'ai 20 ans !
-Qu....qu...quoi ??? Tu as 20 ans !!! Qui c'est qui m'a colle un mome de 20 ans ! Je me disais bien qu'il avait l'air un peu grand ! On peut pas travailler dans ce p.... de b.... de m.... de [BIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIPP]

Chers telespectateurs, veuillez nous excuser de cette interruption dans nos programmes. Precisons que les autres loisirs de Rom sont le dessin, la musique, la piscine, la patinoire, lire des BD et les sorties en general...

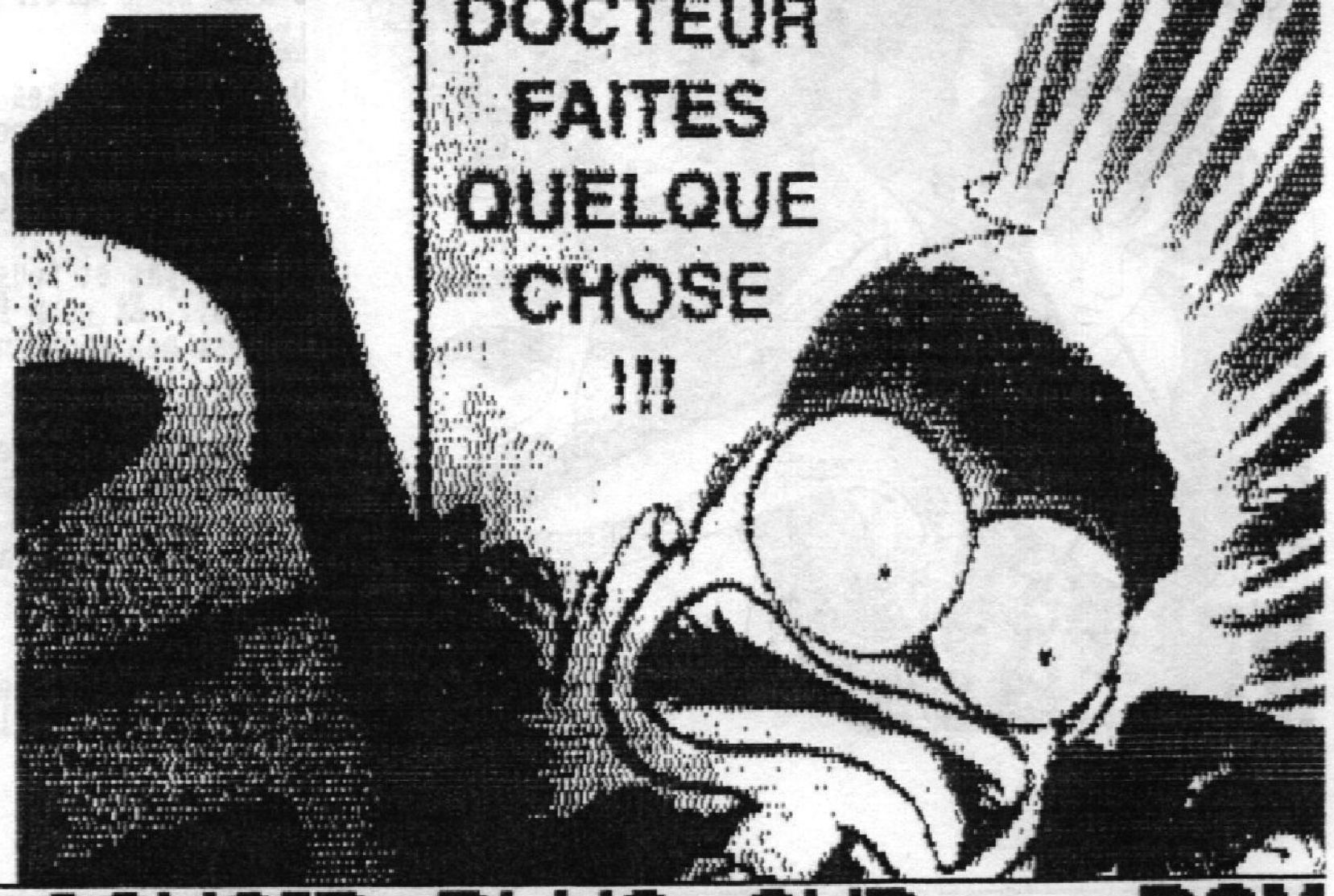
OOOHHHH le vilain pas bo ! et il va dévorer tout cru ce pauvre vermisssso avec ses Grooosssses dents poin tues...
C'est ROM en personne qui m'a envoyé ces digits pour ROAD RUNNER... chouettes n'est ce pas ? plait il ??? y aurait il des personnes qui n'aiment pas les digit s [j'allais l'oublier celui la] de ROM ?!!!
Est ce que ces soit disantes personnes voudraient bien se dénoncer qu'on les jette dans la cage du mon stre ?!!! ils subiront alors le meme sort que ce pau vre vermisssso. Ben vouis que voulez vous... la vie n'est pas un long fleu ve tranquille, ooooohhh que non !
Bon allez sur ce les blancs sont bou chés, une chose de faite...

Continuez donc votre lecture.....

et a bientooooooooooooooot !!!

B I P B I P ! !

GREETS TO ALL THE CPCISTES IN THE CPC SCENE !!!



POUR EN SAVOIR PLUS SUR ... SLYDER

Tout commenca par un beau jour de mai: le 20 en 1976. C'etait la secheresse mais tout d'un coup! vers 9h05 ce fut le miracle! Le superbe MOI vit enfin le jour! Mais oui chers lecteurs: je suis ne! et ce fut le debut d'une formidable aventure inimaginable! Euuuuuh! D'acord: J'arrete le delire car je sens que BIPBIP et ROM n'allaient pas tarder a me frapper...

PRESENTATIONS:

Bon, ben... je m'appelle ARNAUD MARTIN et mon surnom est SLYDER mais ca, vous le savez deja (je pense!), j'ai 19 ans depuis peu mais je n'ai toujours pas mon permis!! Je passe enfin en terminale (genie mecanique) et ye soui vraiment content mais alors vraiment content d'etre enfin en vacances car y'en a ras le bol du boulot!!! Bien entendus, j'ai plante mon bac (l'oral d'histoire) mais je m'en remet...

ROAD RUNNER:

Je suis tres fier de faire partie de Road Runner avec cette superbe equipe. J'y participe depuis le numero 2 donc celui ci est le 4 eme auquel je participe et c'est a peu pres tout ce que je fais dans la scene.

BIPBIP:

J'ai connu BIPBIP au lycee: en effet, nous etions dans la meme classe en 92-93 en seconde dans un lycee technique et nous sommes tellemnt devenus potes que nous avons tous les deux repique par manque de travail...mais c'est de l'histoire ancienne car depuis, il a change de lycee et s'est retrouve de l'autre cote de la rue (si, c'est vrai!!)

PREFERENCES:

Les utilitaires que je prefere sont: OCP, Oxford-PAO, Semord et toute la face de travail v2.1 de E/J. Mes jeux preferes sont: Shuffle puck cafe, Rick dangerous, Killer ball, Grand prix 500 II et Fighter bomber.

MATOS:

Je possede un 6128+ et une imprimante 24 aiguilles NEC P2Q et c'est tout...

LES FANZ:

Je trouve ca super cool, que ce soit sur disk ou sur papier. Quand on y participe, on se marre et en plus ca permet au CPC de survivre encore plus lontemgs. Je remercie tous ceux qui par leurs productions aident le CPC a tenir et il TIENS!! Recement, j'ai aime DEMONIAK 4, DRACULA FANZ 4 mais j'ai adore THE ADAMS FANZ dans sa periode. J'adore aussi les demos et je felicite le groupe overflow, face hugger et tous ceux que j'oublie.

HOBBIES:

Ptet ben qu'vous l'avez deja devine: je suis fan de KISS: un vieux groupe de hard souvent critique (grrr!) La musique en general, ca me botte mais alors faut pas me parler de techno et autre dance music (beurk!!) De temps a autres, je fait un peu de guitare (je debute). J'aime bien sortir mais j'aime pas aller en boite.

LECTURES:

Verlaines avec ses superbes sonnets, Rimbaud, Zola... Non!! Mille fois non! je rigole... En fait, je lis pas mal de BD: Thorgal, Lagaffe, j'ai pas mal lu l'echo des savanes, charlie ebdo, metal hurlant, fluide glacial et bien d'autres... Comme dessinateurs: Manara ne me deplait pas et tous ceux (ou presque) qui font des mangas... Et pour finir, ma reference: HARD N' HEAVY qui est mon magazine prefere...

PROJETS:

J'envisage de me mettre a l'assembleur (il est jamais trop tard...) car pour l'instant, je n'y connait que dalle, je n'ai que quelques bases de basic. Je vais aussi essayer de faire un petit slide show sur... KISS (peut etre...)

FIN:

Je pense que vous en savez assez pour combler votre curiosite et d'ailleur je n'ai plus grand chose a dire.

SLYDER

POUR EN SAVOIR PLUS SUR ... SLYDER

POUR EN SAVOIR PLUS SUR . . . VET

Je m'appelle Sandrine MAZEROLLE, mon pseudo c'est VET.J'ai presque 15 ans, et à la rentrée prochaine, je rentre en 3e Mon 1er CPC je l'ai eu en 1986 c'était un 464, le second un 6128 en 1990.
J'ai créée un premier fanzine papier du nom de GAG'S MANIA un zine manuscrit, une passion qui est née mais pas d'imprimante donc au bout du 2ème numéro plus d'idées et raz le bol, c'est comme çà que je suis entrée à ROAD RUNNER.
Les fanzines sont pour moi quelque chose de vital pour l'avenir du CPC et ceux qui les créent ont de très bonnes idées, peut etre attirés de nouveaux passionnés. Qu'ils soient sur papier ou sur disc, c'est très bien.
J'ai divers projets, entre autre acquérir un scanner couleur si possible, continuer ROAD RUNNER, créer des programmes et essayer de maintenir le CPC en vie pour encore quelques années.
J'utilise un CPC 464 et un 6128 mais très rarement, j'ai aussi un atari 520 ST presque neuf avec une imprimante couleur STAR LC200.
Mes fanzs préférés : ROAD RUNNER (bien sur !), BOXON, RUNSTRAD, QUASAR CPC et quelques autres.
Mes jeux préférés : Ikari Warriors, Rick Dangerous, Paperboy, Bombjack 1 et 2 et bien d'autres.
Je ne connais pas beaucoup de démos.
Mes utilitaires : Oxford PAO, Catedit.
Mes projets de meetings, celui de Clermont si je peux...
J'adore la musique, je joue du piano et de la guitare. Le sport et surtout le Hand.
J'ai un coup de coeur pour le CPC, les fanzines tout simplement, et pour GREENPEACE.
Je déteste les cranneurs, et ceux qui détruisent nos baleines et les autres cétacés..putain ARRETEZ les MASSACRES !
J'aime les magazines de sport, de brel et de scouts, d'ordi dont OKAZ.
Mes emissions préférées : N'oubliez pas votre brosse à dent, les émissions de sport, d'informatique.
Mon dernier film vu au cinosh, grosse fatique qui est d'ailleurs nul à chier...
Je programme en Basic depuis que je possède un ordinateur.
J'écoute du Rock, de la Disco.
J'aime beaucoup de choses au point de vue gastronomique sauf le foie, le couscous, la ratatouille, les salsifis.
Je pense quand meme que ROAD RUNNER fascine pas mal de personne...

VET

MESSAGE DE LA REDACTION :

Hum hum... euh c'est bipbip qui vous parle et je profite de ce BLANC pour vous dire que j'ai en projet une nouvelle formule pour ROAD RUNNER. Vous devez certainement connaitre le fameux fanzine LE CANARD DECHAINE , d'ailleurs j'en parle dans la rubrique IN THE PAST, et bien j'ai l'intention d'ajouter un disc qui servirait de complement, vous retrouveriez certaines rubriques comme par exemple TESTS JEUX ou FANZINES etc... ce sera en quelque sorte le fanzine mi disc mi papier... bien sur ce n'est qu'un projet et je ne sais pas s'il se réalisera. En tout les cas il sera fait avec l'utilitaire GHOUL'S WRITTER... comme pour le zine GHOUL'S FANZ'.
Je recherche un CODER et un éventuel GRAPHISTE qui serait tenter de réaliser ce projet avec moi et pourquoi pas devenir membre définitivement de la rédaction de ROAD RUNNER !
N'ayant rien d'autres a ajouter je vous laisse continuer votre lecture...

BIPBIP

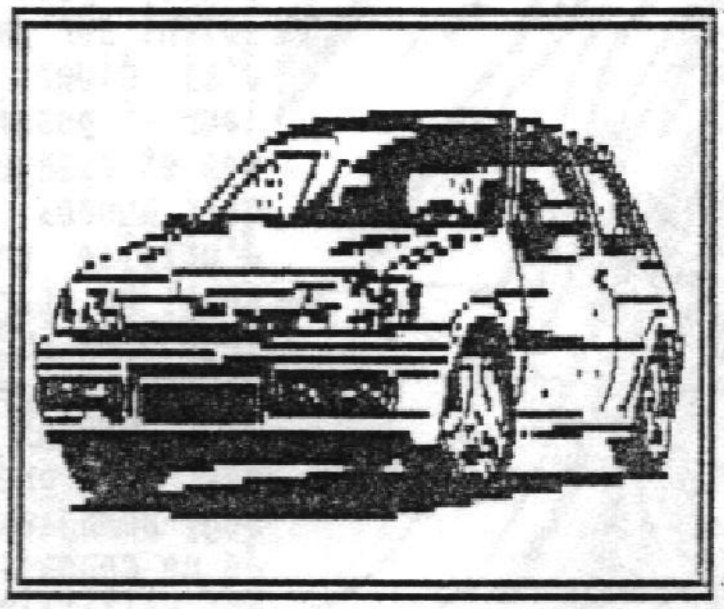
POUR EN SAVOIR PLUS SUR . . . VET

LES INVENTEURS...

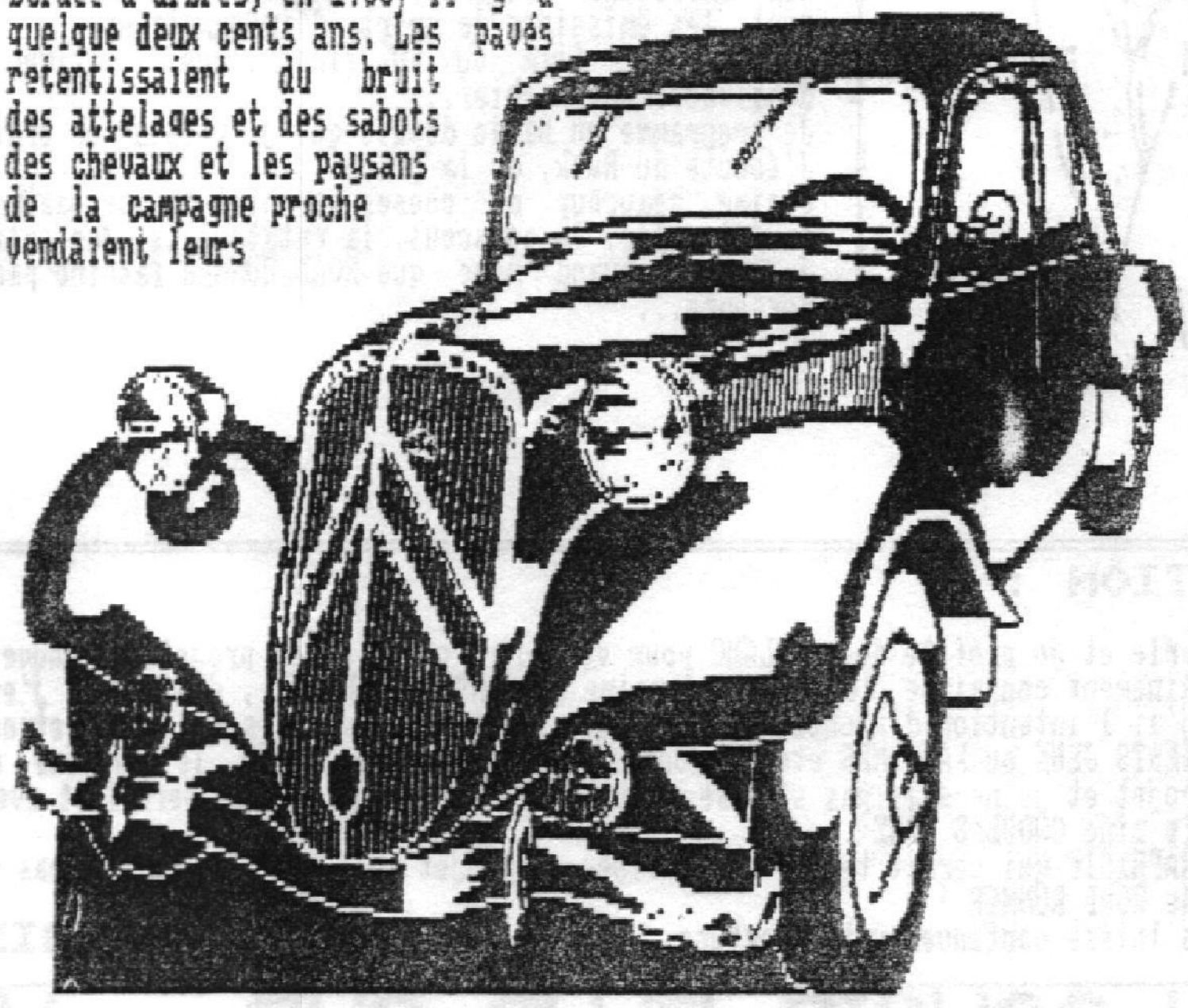
Quand vous grimpez dans votre zolie voiturette, vous ne vous doutez peut etre pas que des tas et des tas de recherches, d'experiences ont dues etre effectuées et ceci grace a des savants fous, des genies... Bien des tacots ont dus etre créés avant d'en arriver au modèle perfectionné que vous avez chez vous. Ceci vous éclairera peut etre...

Texte extrait du génial bouquin: Le Monde Fascinant des AUTOS aux éditions GRUND.

A la fin du siècle dernier l'apparition de l'automobile fut l'aboutissement de nombreuses expériences efectuées auparavant dans divers secteurs: les locomotives, les voitures à chevaux et l'industrie plus récente de la bicyclette. Benz et Daimler, tous deux allemands, construisirent la première véritable automobile, et cette première réussite fut le résultat de lents progrès nés d'un vieux reve: la fabrication d'un véhicule qui ce meut par lui meme. Ceci fut réalisé plus tot qu'on ne l'imagine généralement.



Dans une petite place parisienne bordée d'arbres, en 1763, il y a quelque deux cents ans. Les pavés retentissaient du bruit des attelages et des sabots des chevaux et les paysans de la campagne proche vendaient leurs produits aux passants. Tout à coup le bruit habituel de la rue fut dominé par un son plus fort. Les passants s'arretèrent pour écouter. D'une rue étroite, un énorme monstre de bois et de métal, cliquetant, arriva en bringuebalant vers la place, ses grandes roues de bois cerclées de fer, plus hautes qu'un homme, grincant sur les pavés. Un jet de vapeur sifflante s'échappait d'un chaudron situé à l'avant du véhicule. Assis sur un petit siège très haut placé, un homme -Joseph Cugnot- s'accrochait à un levier de fer, luttant pour maintenir sa machine sur la chaussée.



Au cours des siècles on tenta à de nombreuses reprises de construire une machine de transport sur route autopropulsée. Les premières furent conçues pour utiliser des forces naturelles: le vent, l'eau,

le feu. Des hommes imaginatifs, horlogers allemands, inventeurs de France et d'Italie mirent en pratique, avec plus ou moins de succès, leurs connaissances respectives: du ressort aux poids suspendus, du mouvement perpetuel à l'air comprimé, au vide. Mais les découvertes de ces hommes - Huygens, Volta, le génial Léonard de Vinci, le Père noel euh... je veux dire le Père Verbiest, entre autres- furent utilisées plus tard par les ingénieurs qui crèèrent le véhicule mécaniquement propulsé.

A SUIVRE...

SLYDER

LES INVENTEURS...

PAF 54

L'ESPERANTO...

Serge CHIBLEUR, vous connaissez ?... et bien il m'a demandé de publier son article sur l'ESPERANTO. Est-ce que c'est une bonne utilité que d'apprendre cette langue ?... Et bien je laisse Pierre ou plutot TOMY (c'est son surnom) vous en dire plus...

Le problème de la langue, dans une publication européenne est crucial. On a le choix entre diviser le lectorat par trois - au moins - en adoptant une seule langue, ou diviser le contenu du fanzine par trois - au moins - en présentant des textes sous trois traductions différentes et mécontenter les lecteurs qui risquent de délaisser le fanzine.

Je vous propose un autre choix, courageux : apprendre l'ESPERANTO !

Cette langue internationale a été inventé en 1880 et des poussières par L. ZAMENHOF, juif-polonais qui parlait - au moins - une douzaine de langues ! Voilà déjà une garantie de multinationalité, pour le moins, et face à l'anglais, au français ou à l'espagnol, cela peut avoir de l'importance. Demandez donc aux indiens, aux Africains ou aux Asiatiques ce qu'ils en pensent !

Les mots de l'ESPERANTO sont plutot européens, mais sa grammaire est mondiale : c'est la logique qui l'inspire, pas d'irrégularités, aucune exception.

Mais me diriez-vous, que viennent faire ces élucubrations dans un journal d'informatique ? Dans ce domaine qui nous est cher, c'est plutot l'anglais qui est utile : GOTO notre bon vieux BASIC et autres. Oui, mais cet anglais est simplifié, pour ne pas dire ratatiné ! Et alors ? Ben, quand vous voulez expliquez les lois économiques qui font qu'IBM et APPLE se partagent les 98 % du marché mondial, ma pratique de l'anglais ne sera pas suffisante : il faudra des traducteurs et des dictionnaires, ce n'est pas donné, sans compter que les lecteurs, qui sont comme moi, vont me lacher en route, le dilemme reste posé...

L'avantage de l'ESPERANTO, c'est qu'il va servir de langue de transit : on traduit facilement de sa langue en ESPERANTO, puis cette traduction va servir pour produire une version dans une autre langue, sans problème d'"idiotismes", vous savez, ces expressions intraduisibles...

De plus, avec l'ESPERANTO, des programmeurs auront plus de facilités pour automatiser ces opérations, grace au fait qu'on traduit des idées à partir d'éléments de sens. Je m'explique par un exemple :

'samideano' veut dire 'partisan de la meme idée'. Ce mot est composé de trois parties :
-sam- = le meme...
-ide- = racine de 'ideo' = idée.
-ano- = suffixe indiquant le mebre d'un parti, l'adepte.
Vous voyez maintenant, je pense, le mécanisme. C'est de la sémiologie çà !

J'ai pris un exemple un peu compliqué, mais dans la pratique, c'est plus rapide ; tenez, devinez ! 'terpomo'?... Non ? Plus simple : 'Komputilo'? Je vous aide : -ilo- = suffixe pour l'outil... oui..., la au fond : computer... ORDINATEUR ! BRAVO ! ('terpomo' = pomme de terre).

Pour finir, je vous présente trois petits programmes en BASIC, et en français, désolé !

-ESPERANT, présentation de l'ESPERANTO, associations, prononciation, grammaire, vie de ZAMENHOF...

-CARESPO, pour afficher les caractères spéciaux à l'écran pour tout logiciel en -ESPO (ils ne sont que 5 !).

-LEKSESPO, petit lexique de mots de base (d'après un programme d'AMSTRAD 100 %).

Vous pouvez me les demander, en envoyant une disquette, en 3" ou 3,5" à :

Pierre CHIBLEUR, 16A rue Guynemer 01100 - OYONNAX

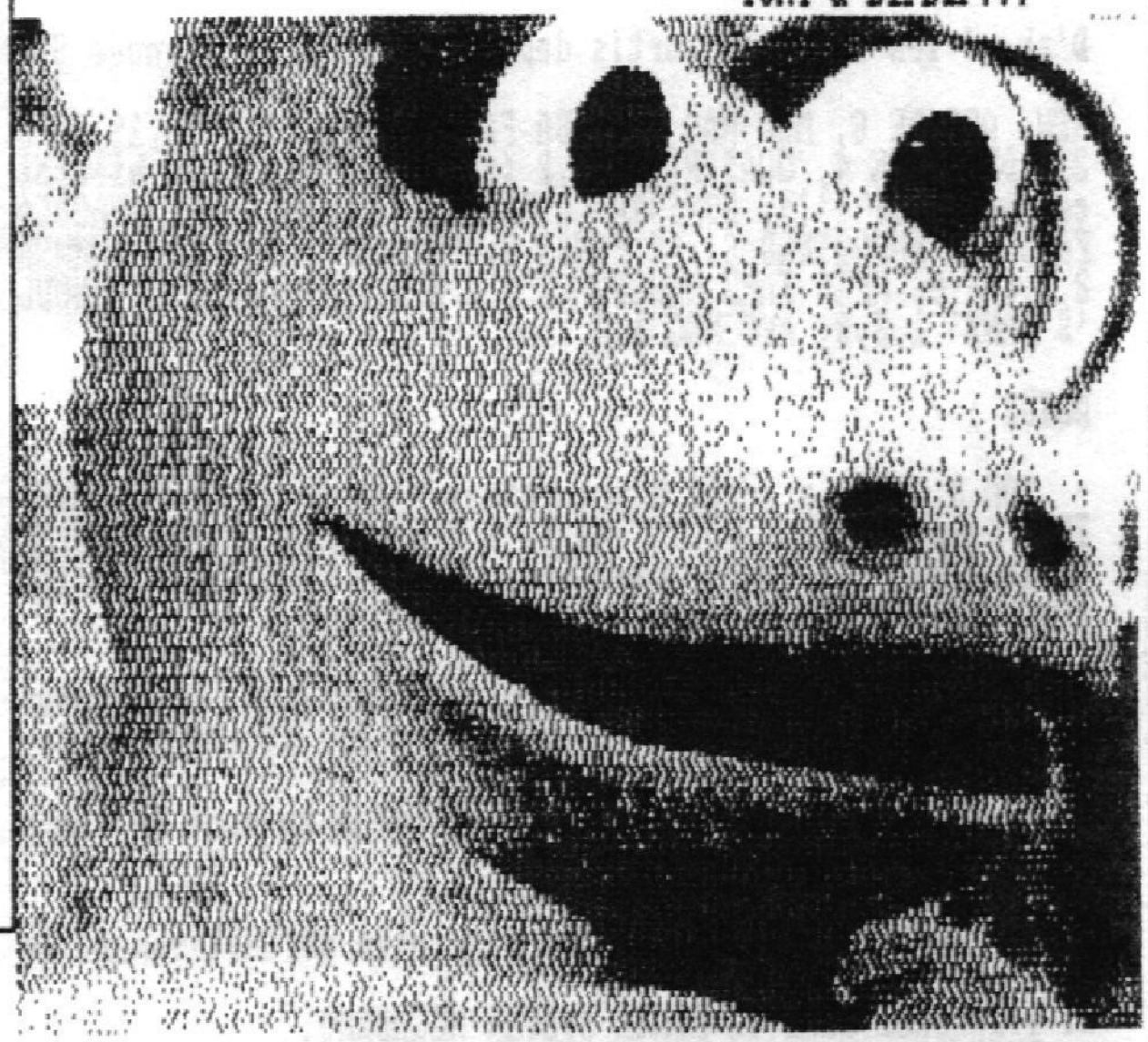
Voyons TOMY ! tu n'oublies pas quelque chose ?...

Ah si merci BIPBIP de me le signaler, j'ai réalisé un quatrième logiciel de mon cru :

-PRONESPO, programme donnant des informations sur la prononciation de l'ESPERANTO.

Merci TOMY, et à bientot !

TOMY & BIPBIP...



BIPBIP : Tu crois aussi que CASIMIR peut apprendre l' ESPERANTO ?...

AFC, ACTUS...

. THE CPC SCENE .

Seb, un homme sans peur et sans reproche décide de repren dre le flambeau ou plutot de recréer une Association qui avait disparue depuis Février 1993, une Association qui était dans son passé une vraie arnaque... (du bol que j'ne la connaissais pas !!). C'est le 29 décembre 1994 que Seb publie le 1er bulletin de l'AFC (Association des Fanzines Cpc). Pour ce premier bulletin, l'AFC regroupe 18 membres ou plutot dirais-je 18 vrais passionnés !!! Elle en est aujourd'hui, à l'heure où je suis plus exactement en train d'écrire cet article c'est à dire le 10 aout (non, je ne suis pas parti à la plage aujourd'hui, trève) à son quatri ème bulletin et va paraitre certainement, incessament sous peu, dans combien de temps encore ça je ne sais pas mais bientot le CINQUIEME BULLETIN et leTROISIEME NUMERO de l' AFC MAG! donc elle compte plus d'une trentaine voire peut etre meme maintenant une quarantaine de fanatiques !!! Aussi bien fanzmakers, demomakers, swappers, etc...). Cer tes le nombre de CPCistes se trouve largement diminué par rapport à ce qu'il était une certaine époque mais basta ! on ne retrouve uniquement que des FANATIQUES (comme je l' ai su bien dire plus haut).

De nombreux évenements se sont produits sur la scène ces derniers mois (fort heureusement d'ailleurs !) et beaucoup de projets sont encore à venir.

Maintenant je vais vous donner en vrac (car j'ai eu la flemme de mettre dans l'ordre toutes les ACTUS depuis le 1er Janvier 1995 jusqu'à AUJOURD'HUI !
NON LE CPC N'EST PAS MORT !!!
Allez LET'S GO !!!

D'abord les fanzines sortis depuis le début de l'année 95:

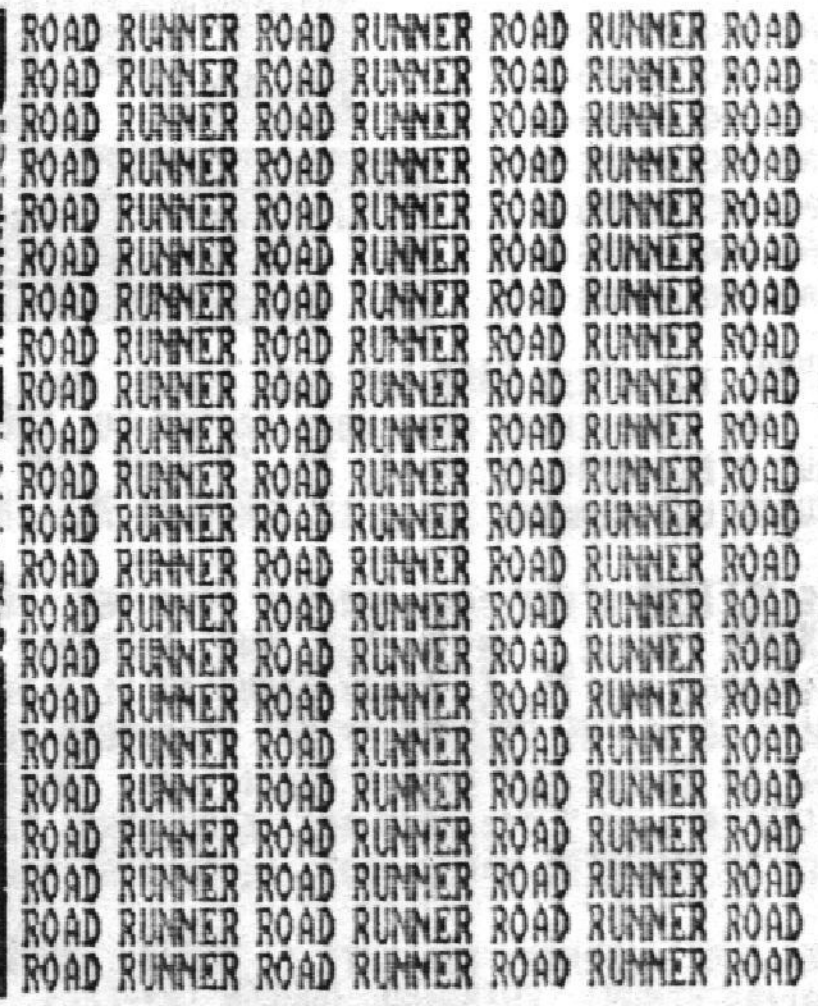
NEW ARCADE 6, MAD MAG 2, BABA FANZ' 3 & 4, M&C 18,19,20 & 21, DEMONIAK 4, QUASAR CPC 7,8 (et le 9 c'est pour bientot ce mois ci !!!), BONSOIR LA PLANETE 10, BOXON 2, DRACULA FANZ' 4, EUROSTRAD 6, LE FANSS 5, PHASER 5, 6, ROAD RUNNER 2,3,4 & 5, MEGA FANZ NEWSPAPER 5,6 & 7, CPC QUEST 2, GHOUL 'S FANZ' 1,2,3, AFC MAG 1,2,...

ACTUS :

- TOM & JERRY a sorti 4 programmes très cool, GHOUL'S WRI TER (shareware), MULTI MARK 1.1 (shareware), ST COMPIL (freeware). Il va sortir une version de GHOUL'S WRITER avec possibilité d'overscan + un scrolling.

- NEW ARCADE 6 est le dernier numéro d'EPSILON, i tou pour MAD MAG 2 de RAZOR mais le demomaking les attend tous les deux...
- CPC TOOLS DE LUXE est sorti depuis déjà un bout de temps et on en a assez parlé...
- XOR a repris le CPC.
- le 20/02/95 EPSILON décide d'arreter définitivement le CPC.
Il l'annonce dans la POWER SYSTEM MEGADEMO.
- PUSH un jeu de réflexion codé par ELIOT sur l'idée du puissance 4 jouable à 2 (avec des zics inédites) est sorti
- ARKANOID SPACE INVADERS est codé par AST.
- ACID MUSIK BOX #2 est sorti, beaucoup mieux que le 1er mais quelques bugs sont hélas au programme.
- ELIOT a en projet un SOLOMON'S KEYS 4.
- MASTER + de BLP est sorti et BLP va sortir une version améliorée...
- ZACK'S COLLECTORS.
- ONLY FOR YOUR EYES 2 créé par les groupes AST SYSTEM, NUL PART SYSTEM, THE BUGS est sortie.
- ainsi que la DARK AGE d'EPSILON...
- la BEST de MAGE...
- la FREEDELIRE DEMO marque le retour sur la scène du CPC d'EPSILON. De nombreuses productions ont vu le jour...
- BEAST de l'ex DISC FULL est de retour...
- le groupe BENG! s'est reformé.
- Le CLUB EUROSTRAD ouvre à nouveau ses portes.
- Un éducatif est sorti et a pour base l'ESPERANTO (langue universelle).
- Les jeux disponibles chez RADICAL SOFTWARE : MEGABLASTERS, WHO SAID THAT, MASTERS OF SPACE, STAR DRIVER , FLUFF.
- les utilitaires maintenant : SMART PLUS, ROUTE PLANNER, LETHAL MOVES.
- M.A.T et DRACULA préparent Acoustica, un music-pack de zics hackées (jeux-démos) sous le label de MORTEL.
- ATOUFANZ 1 & 2 + les DOCS d'E/J sont sortis...
- ACID MUSIC BOX #3 devrait etre codé par CHANY et ELIOT recherche un max de musiciens pour y participer.
- devrait pas tarder à sortir si c'n'est pas déjà fait : ORYCHALQUE 4 , DRACULA FANZ' 5 (prévu sur 2 discs), DEMO NIAK 5,...
- BABA FANZ' 5 sortira sur disc en fusion avec GHOUL'S FANZ' ce qui donnera MYSTERY FANZ...
- DEMONIAK 5 va surpasser son prédecesseur...
- MORTEL a à son bord 2 nouveaux membres : BEAST & M.A.T.
- ODIESOFT prépare un nouveau jeu.
- GREG of BBF prépare un slide show du nom de BOOGER SLIDE les GFX de lui et le code d'ATC.
- TOM POUCE prépare un livre qui retracera la vie des fan zines sur CPC au fil des années de gloire de notre bécane
- HYDRIS du POWER SYSTEM quitte le monde de l'informatique il nous laisse sa dernière production d'un RAY TRACEUR.
- CMP l'ex-boss du groupe de démomakers PARADOX revient sur CPC...
- ATC a un projet de fanzine disc qui s'annonce grandiose (voir presque rival à MAD MAG 2).
- Le jeu TETRIS 95 d'EPSILON est presque terminé (ou peut etre deja terminé !).
- EPSILON prépare une démo avec CHANY du NPS.
- AST voudrait reformer totalement un nouveau groupe à sui vre.
- FUTUR'S vont sortir KIT 4096 v2.0 (un kit + complet que la première version, avec de nouvelles options...), ASD v1.0 (éditeur de sprites hard pour CPC 6128+, le séquen ceur ne sera disponible que dans la version 1.1), DE RETOUR DES TENEBRES (jeu d'aventure/syntaxe dans le genre de l'ile), AVENTURY.
- LES MONDES PARALLELES (2 disks) jeu d'aventure avec des animations délires, des superbes GFX tout en overscan...
- Seb a codé une petite démo.
- NO RECESS a créé une grande compilation de zics (40) utilisable avec le GHOUL'S WRITER du nom de GHOUL'S WRITER MUZAXX COLLECTOR.
- DUNK a codé un jeu nommé MOLECULE (jeu de réflexion).
- SPOTS 94 est sorti et est génial !

SUITE...

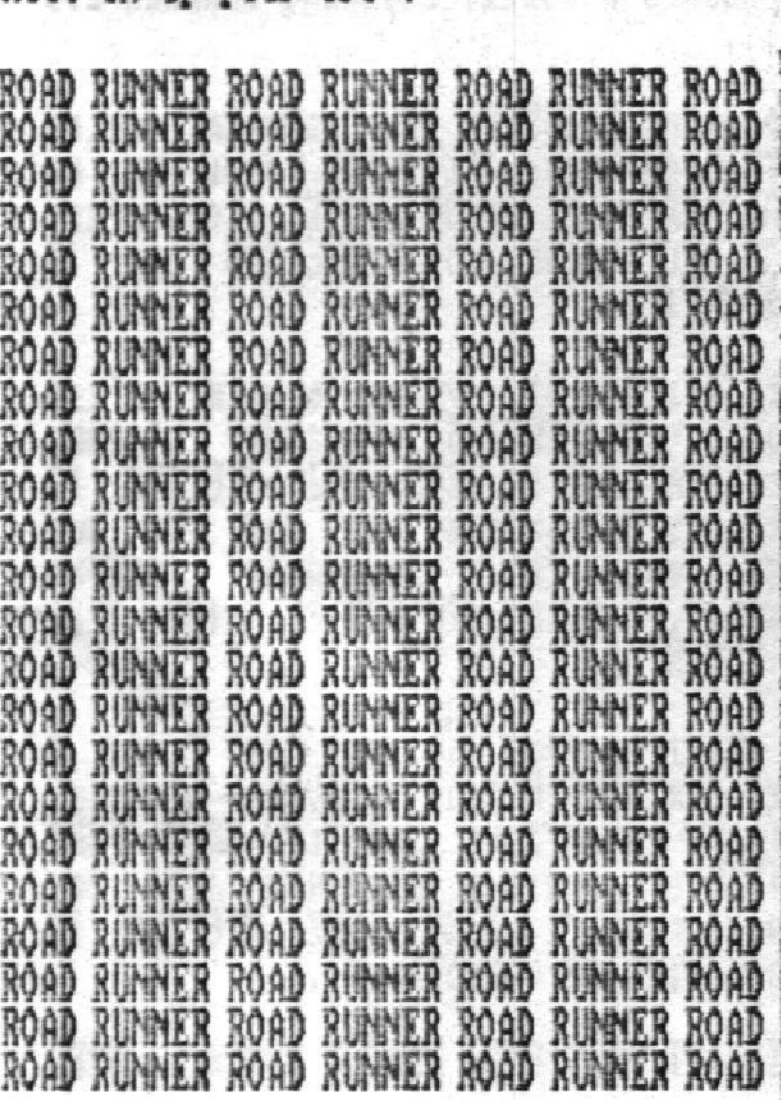


Une démo d'ELIOT et de MORECESS nommé EAT MY SHORT est n préparation.
oncept original au menu (il s'agit en fait d'une multi art enchainant effet après effet et non une démo "classi ue" avec 1 scroll, 3 équalizers...).
2 freewares PAL VIEWER : un util qui permettra de visua iser les couleurs des palettes créées grace à l'excellent CP et de donner l'équivalence de ces couleurs avec le GA E ARRAY. SOUNDTRACKER INTERRUPT MUSIC CREATOR qui sera un til qui permettra de transformer une musique SOUNDTRACKER uelconque en une musique SOUNDTRACKER sous interruptions irectement utilisable en BASIC...
MORTEL et ARKOS préparent des démos pour la fin de 'année...
FUTUR'S continue de créer AVENTURY (jeu d'aventure) et E RETOUR DES TENEBRES (idem). Egalement BURGER PARTY, un hoot'em'up pour CPC+.

- DIGITAL DREAM (voir notre article).
- QUELQUES NEWS D'ALLEMAGNE :
- FRAGGLE a réalisé un nouveau jeu ne marchant que sur 464
- CPC MIKE est de retour et veut reprendre la rédaction de Easy Mag.
- BENEDICTION, un nouveau groupe international s'est formé The Villain (HJT/Allemagne), Mal function (The firm/Irlan de), Rainbird (Arkos/France), Eliot (Power System/France)
- Un nouvel "Operanding System" a été mis au point en Alle magne. On ne sait pas exactement ce qu'il fait de plus que l'Amsdos.
- Digital press 2 est sorti (disc).
- The Villain va surement fonder une AFC en Allemagne...

Voila c'est la fin, en attendant d'autres ACTUS et si c'est le cas je vous les communiquerais dans une des pages de ROAD RUNNER #5...

BIPBIP



BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95

BABA FANZ MEETING 95

BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95
BABA FANZ MEETING 95

AHHH, ICI C'EST GREG QUI VOUS PARLE, MAIS POUR QUOI FAIRE ? TOUT SIMPLEMENT POUR VOUS PARLER DU BABA FANZ MEETING QUI S'EST DEROULE LE 11, 12, 13 AOUT 1995 DANS LES VOSGES JUSTE UNE SEMAINE AVANT LE BORDELIK MEETING #4.

CE MEETING C'EST DONC DEROULE DANS LES VOSGES, DANS UNE ENORME SALLE, OU PLUTOT UNE ANCIENNE CHAPELLE (BAH POURQUOI PAS ?). IL ETAIT PREVU QU'IL Y AI DES ALLEMANDS MAIS HELAS THE VILLAIN OF HJT M'APPREND AU DERNIER MOMENT QU'ILS NE PEUVENT PLUS Y PARTICIPER. M'ENFIN IL RESTAIT BIEN ENTENDU 9 FRANCAIS QUI POUVAIENT PARTICIPER. ALORS DES LE VENDREDI APRES-MIDI, LE MEETING POUVAIT COMMENCER.

LES PARTICIPANTS ETAIENT : BABAR, DUNK, DRACULA, SEB (ALIAS CANDY), RAINBIRD, DODGER (EX-CPC), MICK'RO, ATC ET MOI GREG. ET BAH OUAIS, ON ETAIT NEUF, JE SAIS, C'EST PAS ENORME, MAIS CA N'A PAS EMPECHE A CE MEETING D'ETRE ASSEZ COOL.

DEJA Y A EU PLUSIEURS PROBLEMES AVEC LES CASSEROLES POUR FAIRE LA BOUFFE, CAR ELLES ETAIENT TOUT SIMPLEMENT ENORMES, ALORS VOUS VOUS IMAGINEZ PAS LA GALERE POUR FAIRE CHAUFFER LE LAIT, L'EAU, LES PATES, ETC... DE PLUS ON A GALERE COMME DES SINGES POUR FAIRE LA VAISSELLE DANS UN LAVE VAISSELLE "FRITEUSE" (ENFIN VOUS POUVEZ PAS COMPRENDRE) QUI DATE DE L'AN 40...

DRACULA DES LE DEBUT NOUS A FAIT PROFITER DES PREVIEWS DE DF#5, ARFFF IL VA ASSURE !!! ON A AUSSI PU ASSISTER AUX PREVIEWS DE DEMONIAK #5 QUI LUI AUSSI VA CARTONNER. J'AI AUSSI MONTRER LES PREVIEWS DU BABA FABZ #5 QUI SORTIRA MI-SEPTEMBRE SUR 1 FACE FAIS AVEC LE GHOUL'S WRITTER.

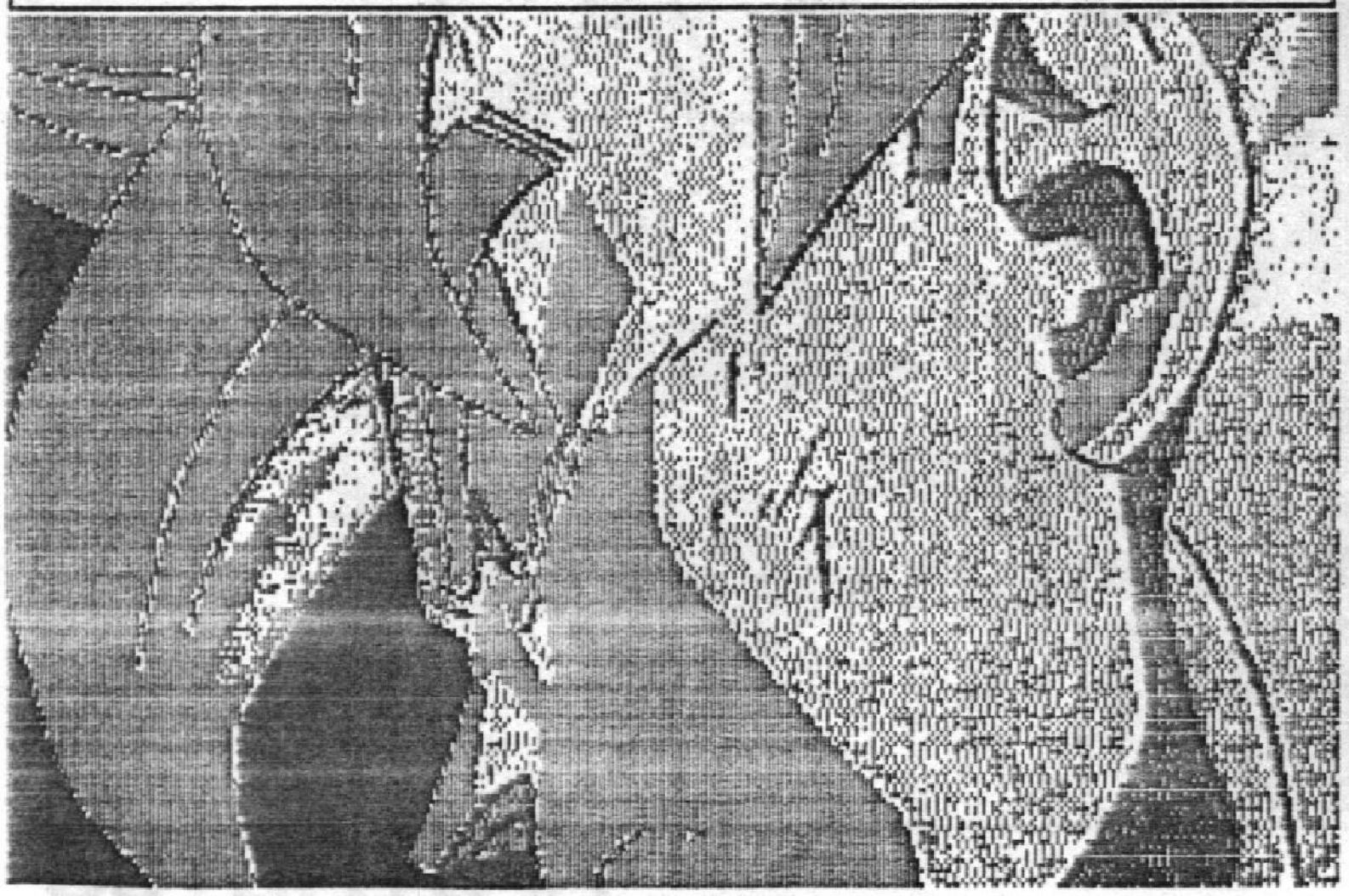
D'AILLEURS NE PAS LOUPER LA DEMO DU BABA FANZ MEETING QUI VA CARTONNER AVEC UNE INTRO DE DUNK, UNE PART DE RAINBIRD, UNE PART D'ATC, ET UNE CHEAT (SHIT!) PART DE DUNK. PENDANT LE MEETING, DUNK S'AMUSAIT A HACKER DES ZICS ET A EXPLIQUER DES PETITS TRUCS A SEB, RAINBIRD, DRACULA.

MICK'RO LUI AURAIT AIME CODE UNE PARTIE POUR LA DEMO, MAIS HELAS IL A EU QUELQUES PETITS PROBLEMES ET UN MANQUE DE TEMPS CERTAIN. MALGRE TOUT IL A COMMENCE A M'APPRENDRE LE CODE, ET JE LE REMERCIE BIEN FORT (D'AILLEURS J'AI APPROFONDI AU BORDELIK #4...).

POUR DORMIR C'ETAIT PAS EXCELLENT (SALUT RAMLAID !!!... EXCELLENT !) M'ENFIN CA ALLAIS QUAND MEME, MAIS BON FALLAIS SE SERRER. LA PREUVE, POUR NE PAS AVOIR LA TETE PAR TERRE BABAR AVAIT VOULU METTRE SA TETE SUR LE MATELAS DE DUNK, MAIS COMME BABAR BOUGE BEAUCOUP EN DORMANT, BAH LE PAUVRE DUNK C'EST PRIS DES COUPS DE HEAD (DE BOULE), ET CA A FAIT MAL...

DODGER (ALIAS ELRICK EX-CPC) MAINTENANT SUR PC, LUI AUSSI A CODE UNE DEMO EN HONNEUR AU BABA FANZ MEETING MAIS SUR PC, EN PLUS IL M'A GENTIMENT PROPOSE DE FAIRE UNE ZIC SUR PC... ARFFF C'EST COOL UN PC...

CPC FOR EVER CPC FOR EVER CPC FOR EVER
CPC FOR EVER CPC FOR EVER CPC FOR EVER
CPC FOR EVER CPC FOR EVER CPC FOR EVER
CPC FOR EVER CPC FOR EVER CPC FOR EVER
CPC FOR EVER CPC FOR EVER CPC FOR EVER



ENFIN, CE MEETING C'EST BIEN PASSE, AVEC 8 CPCISTES PASSIONNES TOUS AUTANT QUE LES AUTRES A CODER, ZICQUER, GRAPHER ETC ETC...

LA PART DE RAINBIRD VA ASSURER, CELLE D'ATC SERA COOL, L'INTRO COOL ET LA CHEAT PART AVEC LE 3D FLOUE, ALORS C'EST PAS MAL POUR UN MEETING DE 9 PERSONNES...

ENFIN VOILA QUOI, VOILA COMMENT C'EST DEROULE CE MEETING. VIVEMENT L'ANNEE PROCHAINE POUR LE BABA FANZ MEETING #2 AVEC PLUS DE MONDE ET CE QUI EST SUR C'EST QUE LES ALLEMANDS SERONT PRESENTS... ALLEZ CPC FOR EVER THE REST FOR NEVER

BON AVANT DE VOUS QUITTER JE TIENS A REMERCIER BIPBIP POUR M'AVOIR DEMANDER DE FAIRE UN ARTICLE SUR LE BABA FANZ MEETING ET SURTOUT PREPAREZ DEJA VOS BAGAGES POUR LE BABA FANZ MEETING #2 AVEC PLEINS DE PERSONNES...

A BIENTOT DANS BABA FANZ & PUNCH... GREG

BIPBIP !

BORDELIK MEETING 4

Samedi 19 Aout 95 10h55... (après la premiére nuit blanche)

En direct du Bordelik meeting #4. les envoyés spéciaux de Road Runner sont sur le qui vive pour vous rendre compte de tout ce qui se passe a ce meeting: moi (Slyder) et biensur bipbip qui est a coté de moi et qui ne surveille de près. On ne compte pas moins de 14 cpc a l'étage, et encore ! On manque de moniteurs mais on se débrouille... Au rez de chaussée se trouvent les PC, Falcons etc... Mais ce n'est pas de ma competence, les demos de ce meeting se préparent et cela promet... Mais je vois que Bipbip me pousse pour que je lui laisse de la place ainsi qu'aux autres alors bye! # Slyder! #

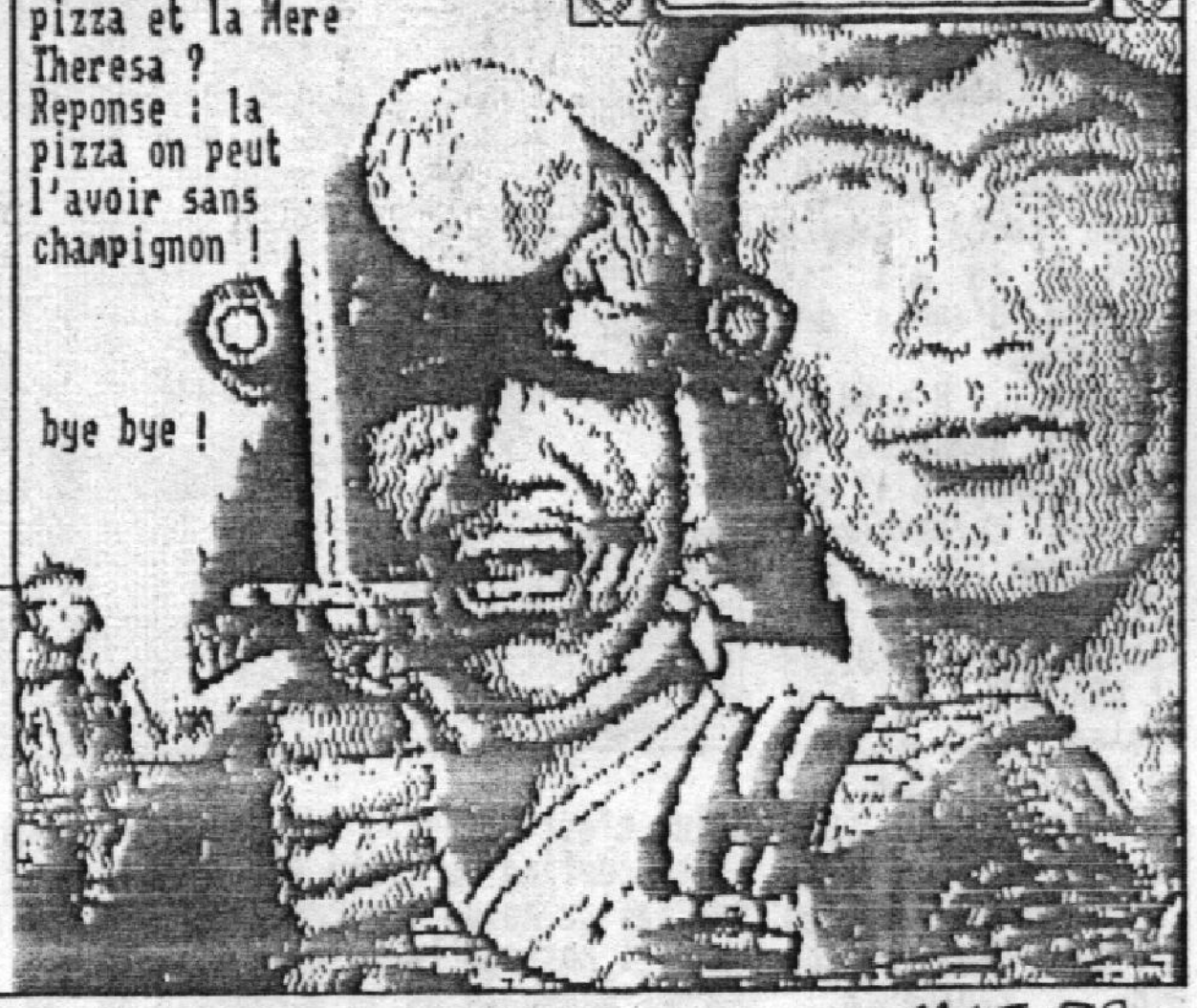
Et voui qui voila ?... mais c'est le magnifique BIPBIP a bout de souffle... Non pas déja ?!... puff puff euh je me remets tout doucement mais surement de cette nuit blanche que je viens de passer... et dire que ce n'est pas terminé mais j'en redemande encore, il est vrai que j'ai fais la découverte de beaucoup de productions que je n'avais dès lors pas encore vu et ce n'est qu'un début !... Que dire en quelques mots de ce meeting organisé par ORPHEE et TARGHAN ?... tout simplement que c'est l'extase, c'est génial, c'est cool, que demander de plus ? M'enfin ? Ce BORDELIK MEETING #4 est très bien organisé et les préviews coulent a flots ! Notamment celle du zine DRACULA FANZ' #5 d'ailleurs ce dernier s' annonce formidable (mais y a-t-il un terme exact pour le définir ?...). J'en ai fini, je vais donc laisser la place a qui veut bien prendre le clavier... C'était BIPBIP en direct du BORDELIK MEETING #4 !!!

HEEEEELLLLLOOO, C'EST BABAR DE SCORPION & BABA FANZ QUI PARLE EN DIRECT DU BORDELIK IV, J'AI TOUT DE MEME FAIS ENVIRON 800 KILOMETRES POUR VENIR JUSQU'ICI MAIS BON ON S'ECLATE BIEN ET LES DEMOS QUI VONT SORTIR POUR CE MEETING RISQUENT D'ETRE VRAIMENT TRES HI-TECH ET SUPERBEMENT BELLES, VOUS ALLEZ ME VOIR MAINTENANT DANS ROAD RUNNER, CAR JE VAIS FAIRE DES GRAPHS POUR LEUR FANZ'..... L'EQUIPE DE BBF ESPERE VOUS VOIR TRES NOMBREUX AU PROCHAIN MEETING QUI SERA BIENSUR REALISE DANS LES VOSGES (88), ATTENDEZ VOUS A VOIR TOUT DE MEME LA BABA FANZ MEETING DEMO #1 TRES BIEN...DOMMAGE QUE L'ONT ETAIENT QUE 8 DONT UN PC.... BON JE VAIS LAISSER LA PLACE A CELUI QUI VEUT PARLER ET RENDEZ VOUS POUR BABA FANZ #5 SUR DISC ..... ALLEZ SALUT ....

Salut a tous, moi je m'appelle Renald et je suis un parfait inconnu dans le monde des CPCistes. En effet, le Bordelik Meeting IV est le premier (et j'espère bien pas le dernier) meeting où je me rends et je dois bien avouer que je ne suis pas déçu, et loin de la!!!!!! Les gars se demènent pour tirer de leus machines favorites les prouesses les plus hards, se masturbent le cerveau a en faire exploser un encéphalo. De plus, l'ambiance est vraiment excéllente et l'organisation très bonne (merci Orphée!) et je crois que le résultat final de ce meeting ne devrait pas etre trop dégueulasse si cela n'est pas excellentissime. ..... ALLEZ, AU REVOIR .....

BIJOUR ! Un petit mot de la part d'RsX : quelle est la difference entre une pizza et la Mere Theresa ?
Reponse : la pizza on peut l'avoir sans champignon !

bye bye !

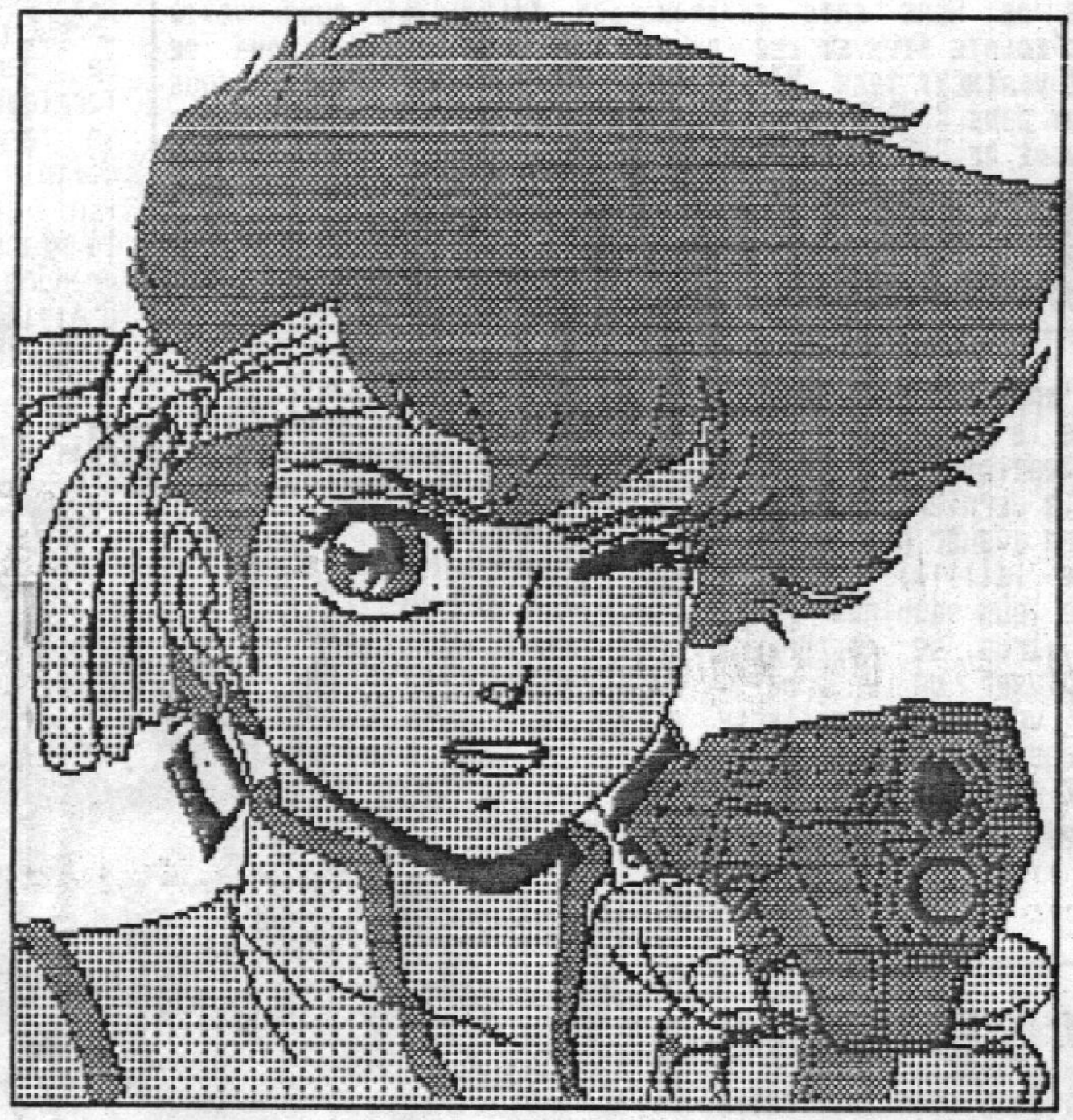


Salut a tous, ici SEB from AFC... Je tape un petit mot en direct du BORDELIK MEETING 4 ou l'ambiance est super... Dans tous les coins ca code, ca graphe, ca bug ... bref c'est super... Bon je ne vais pas vous tenir plus longuement, car j'ai encore pas mal de choses a faire... THAT'S ALL FOLKS !!! SEB

ALLEZ, ON VA FAIRE SIMPLE ET DANS LA MODESTIE! JE SUIS EPSILON, THE MEILLEUR CODEUR VIRTUEL DU BORDELIK 4, QUI PORTE D'AILLEURS TRÉS TRÉS BIEN SONT NOM ! J'AI ENFIN APPRIS A PROGRAMMER DES EFFETS TECHNIQUES HARD, TEL QUE LE PRINT ÉVOLUÉ EN BASIC, LE CASTOR A DOUBLE QUEUES(?!?) ET SURTOUT LA DRACULOTTE A L'ENVERS... NE RIGOLEZ PAS, TOUT CA EST TRÉS SÉRIEUX, MEME PAS TANT QUE MIEUX (JE SAIS PAS TROP CE QUE CA VEUT DIRE, MAIS C'EST BEAU!). JE VIENS A PEINE DE ME REVEILLER, CECI ÉXPLIQUE DONC CELA... SUR CE, JE VOUS SOUHAITE DE BONNES PAQUES, UN JOYEUX ANNIVERSAIRE, ET A MOINS TOT... PEPSIBOU...PARDON, EPSILON.

Hi, GREG is talking to you MAN; aaaarrfff!!! cooolll ca meet, y'a plein de monde, l'ambiance est au top, les productions sont nombreuses.. Le pied quoi!!! ARFF, cool, enfin ma première production en ASM. C'est assez simple mais ca ne m'a pas empeché d'avoir des problemes à volonté... N'oubliez pas de demander la demo "bordelik 4" qui va très certainement cartonner (Ah, ce bon CPC). L'ambiance est tendue entre EPSILON et DRACULA, le ciel devient noir, l'orage se fait entendre, les éclairs se font voir au fond de l'univers. La puissance dégagée par ces deux persos est invisible... AAAhhhh!!
GREG/SCORPION

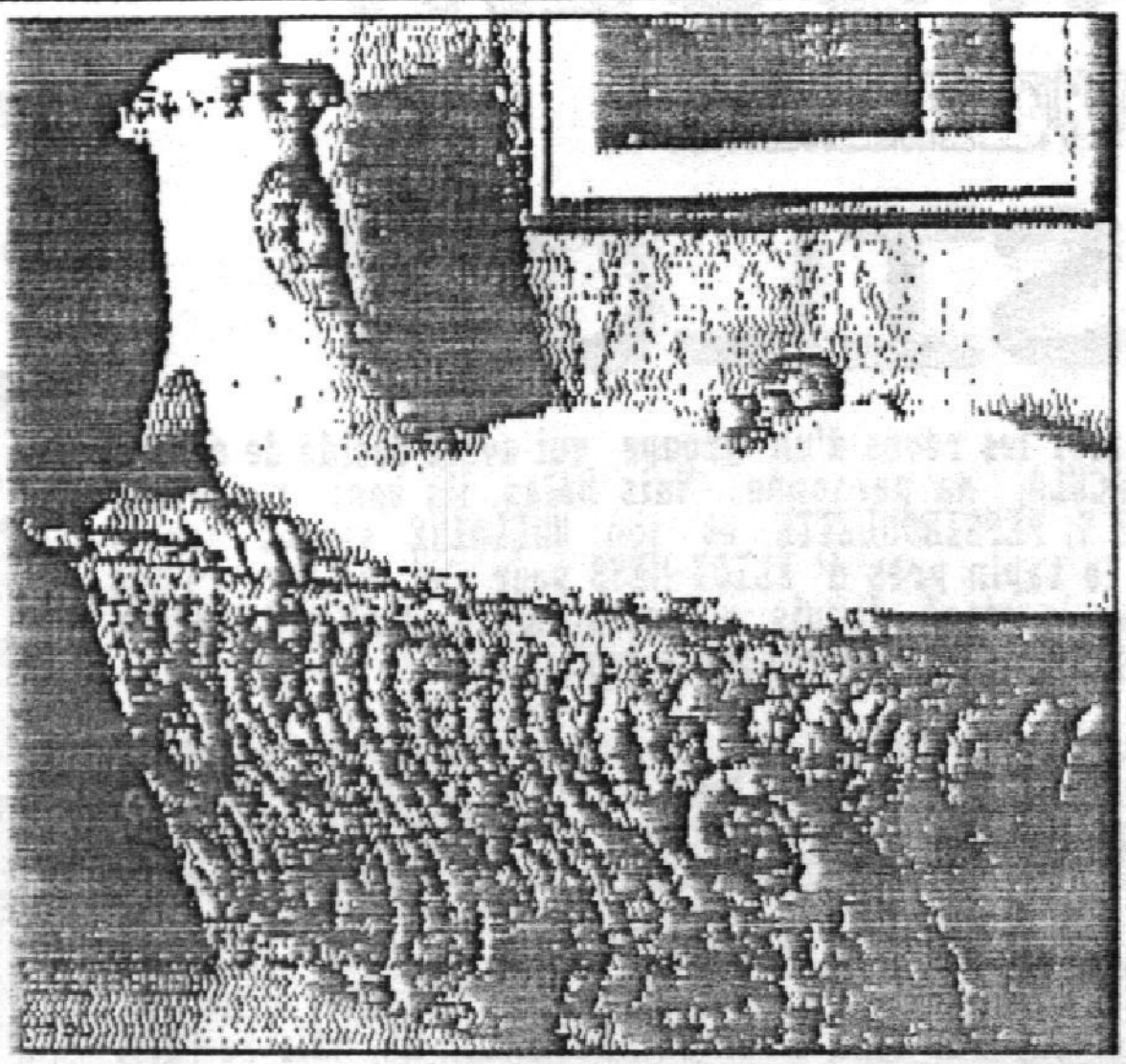
Salut tout le monde ! Ici CRACKY qui vous parle dans cette part papier. Quoi ? Qui a dit ca ! Qui a dit que j'etais un mechant incrusteur dans les demos ??? D'accord, il y a des temps ou je glande rien, mais a l'occasion de la BORDELIK 4, j'ai bosse reellement pour la premiere fois a un meeting, plutot que de bouffer et de dormir (ce qui, soit dit en passant, n'a pas ete exclus quand meme !). En effet, j'ai apporte ma modeste contribution en realisant 2 pages, qui ne sont que les avant-premieres d'un fanzine qui sortira sous peu, et qui s'appelle THE WAR... En realite, ces 2 pages ne representent que les 2 premiers tomes de la guerilla MORTEL © POWER SYSTEM, qui vivent en ce moment, le grand amour, d'apres ce que j'ai vu et entendu (le sang pisser, et des hurlements aigus !). M'enfin, c'est bien bo de parler de ce que j'ai fait, mais vous, qu'avez-vous fait ? Si vous n'etiez pas presents, je peux vous dire que vous avez loupe un sacre evenement. En effet, vous n'aurez pas pu voir la quasi-totalite des slide-shows de c.. de ce cher BIP BIP, qui se trouve etre expert en la matiere. Non sans deconner, ce meeting fut fameux (fumeux ?) et restera dans les annales (couche BIP BIP !). En outre, on va avoir droit d'ici peu, a de belles petites demos (coucou PEPSIBOULE !), et de tres bons fanzines (coucou DRACULA (mon boss depuis peu), ELIOT, OFFSET, ZIK, RAMLAID, BABAR, RAINBORG, ORPHEE, BIP BIP, SLYDER, GREG). Bon ben, sur ce je vais arreter de vous prendre la tete, greetings a tous mes contacts, et puis que la force soit avec vous...



Salut c'est Rainbird qui cause en direct du bordelik Meeting 4, le super meeting de cette fin de...le meeting est excellent, il y a pas mal de monde sur CPC. Une saga est née: CPC Wars. A suivre... Spécial message to Cracky: SMACK!.., to Epsilon: a quand un Target Renegade ou un Barbarian en Transylvanie ? A tous les autres: mega-greets ! Bon je vais vous laisser, j'ai une cheat part sur la Ram!

COOL RAOUL !!!! C'est moi le maitre inconteste des non dormeurs du fabuleux Meeting DA BORDELIK 4 a MONTERFIL. Cela fait 52 heures et 45 Minutes et zzzz 26 secondes comme me dirait mon voisin EPSILONADOR mais savez-vous que je tape ce texte pour ce magnifique fanzine qu'est ROAD RUNNER (BipBIP!!!). Ce meeting est en fait le meilleur que j'ai pu assiste et cela je remercie ARKOS pour l'organisation, Salut a BIP BIP, SLYDER, ORPHEE-COFFEE, TARGHAN de colguete flwo, RAINBIRD, CANDY, CHAROTE, RAME ET LAIT, SEB de moulinex, Barbapapa, ELIOT-NESS, SET OF et mache , CHANYMALOT, AST tes souliers, PELSIFORT c'est saint-yor,Bref je salue toute la scene,et a bientot EL DRACO !

TARGHAN from ARKOS vous salue, et vous présente brièvement comment va le BORDELIK MEETING IV, en cette heure où tout le monde code, compose, dessine sur CPC, ST, FALCON, AMIGA (GA ?), PC... Vu le nombre de participants et leur niveau, je pense que ce meeting aura des retombées plus qu'intéressantes. Espérons que je puisse terminer ma démo à temps, car elle est assez particulière. Voilà voilà, je vais vous laisser, mais avant, je passe le bonjour à toutes les personnes présentes au meeting ! BONJOUR ! Allez A + TARGHAN/ARKOS



Salut les kids ! Ici Eliot ! Oui, c'est moi le mec le plus malchanceux du meeting ; en arrivant au meeting, j'ai constate que mon lecteur 3,5" etait en panne ! GGGrrrrr ! Enfin ! C'est pas grave car le meet etait tres tres tres sympa ! BYE !

Bonjour, ici FAFA (gfx pour PHASER) en direct du Bordelik meeting 4... etant en train de grapher pour une demo de digit, je ne vous retiendrais pas trop longtemps... juste quelques greetings pour tout les cpcistes present au Bordelik et aux createurs du fanz ROAD RUNNER... qui consacrent quelques pages pour le meeting... Allez, je me remets au boulot et je vous dis au revoir... FAFA

Oulala, deja lundi matin ! Nous sommes tous fatigues mais "heureux", ce Bordelik Meeting 4 aura ete aussi bien que ses predecesseurs, voire meme mieux ! Je salut tous les cpcistes, ceux qui n'ont pas pu venir ont rate quelque chose... Sur ce je vous souhaite une bonne lecture de ROAD RUNNER, un tres bon fanz. ZIK

Et merde... Et merde... le meeting se termine, les esprits sont brumeux et moi j'ai pas fait tout ce que j'aurais voulu... Mais bon, j'ai vu mon big boss ainsi que plein de monde tres cool. Vivement un nouveau meeting qu'on se revoyent... ... A +++ ... AAALAIO ...

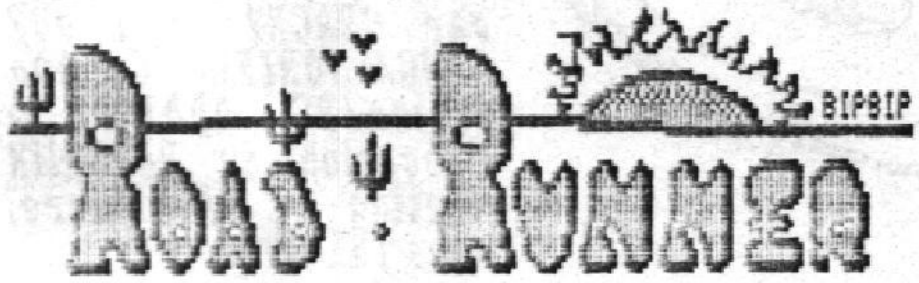
La redac de ROAD RUNNER n'a pu vous coder leur petite demo mais on a fait au mieux... regarder plutot la p'tite animation au bas de la page... ca ne vous rappelle pas quelque chose ?... (routine reprise du Bulletin Bordelik #2). Voili voilou, ce meeting s'est deroule dans la joie et la bonne humeur, et il n'y a plus qu'a attendre le prochain... Je repete une fois de plus que les personnes qui n'etaient pas presentes a ce fabuleux meeting on rate KEK CHOSE ! Je dis salut a tous mes contacts et toutes les personnes dont j'ai fait la connaissance au Bordelik #4... Au fait, un mot m'a beaucoup marque durant ce meeting, mais rassurez-vous j'en suis remis... BIPBIP

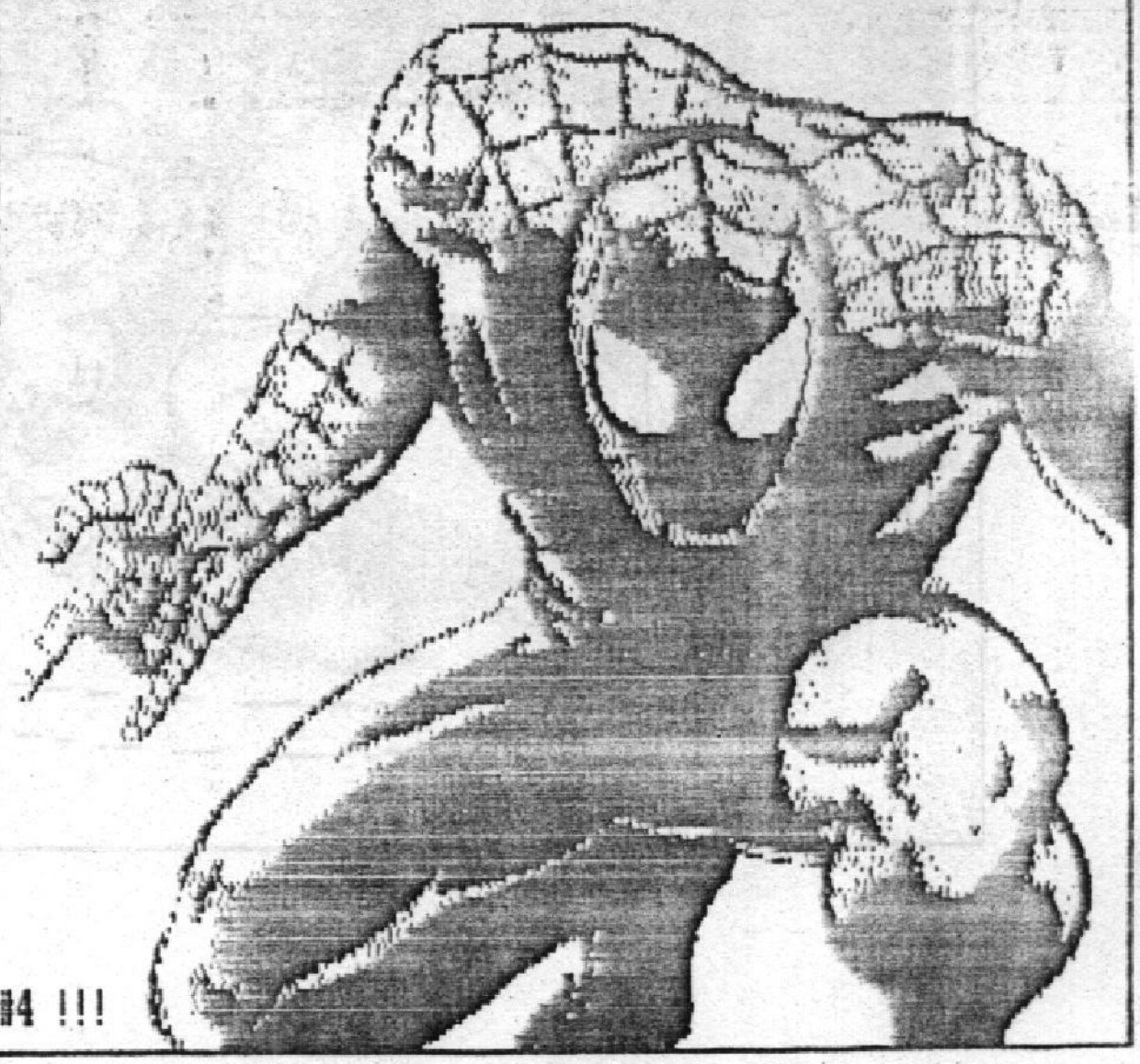
Bonsoir tout le monde from [illegible] of [illegible] and [illegible]. Bien que passant plus de temps sur PC, je suis vraiment epouvante par notre bon vieux CPC, les demos qui sortiront de ce [illegible] vont vraiment etre plus interessantes ! Parmi les choses les plus folles : [illegible] [illegible]' #3 (l'ultime Jamsine ?) les demos d'[illegible] (classe la bombe) et tous les fanzs papier presents a ce meeting (dont bien sur [illegible] !) Allez, [illegible] !!!

UN MEETING SYMPA AVEC DES NEWS A PLEUVOIR ! BRAVO A TOUT LE MONDE Y COMPRIS LES PC-ST-AMIGA MEN QUI ONT ETE BIEN COOL. SPECIAL THANX TO BUG POUR SON AIDE POUR LE PIL-CONVERT POUR CPC+. OFFSET...

Bon, ben c'est moi ORPHEE, "l'organisateur" entre guillemets de ce meeting! Que dire a par que tout ce passe comme sur des roulettes, l'ambiance est cool, les mecs sont sympa ... Preparez vous a recevoir une megademo assez particuliere. Pourquoi particuliere? Ben demandez a Dracucu ou epsi-boule euh... -lon, surprise!! Ben autrement, ca fait assez longtemps que je ne me suis pas fait une nuit complete alors j'ai un peu de mal pour aligner 3 mots... Desole. Bon j'arrete de bouffer de la place au fanz. Salut! ORPHEE

EXCELLENT EXCELLENT EXCELLENT EXCELLENT EXCELLENT





THAT'S FINISH !!! BIPBIP and SLYDER en direct du BORDELIK #4 !!!

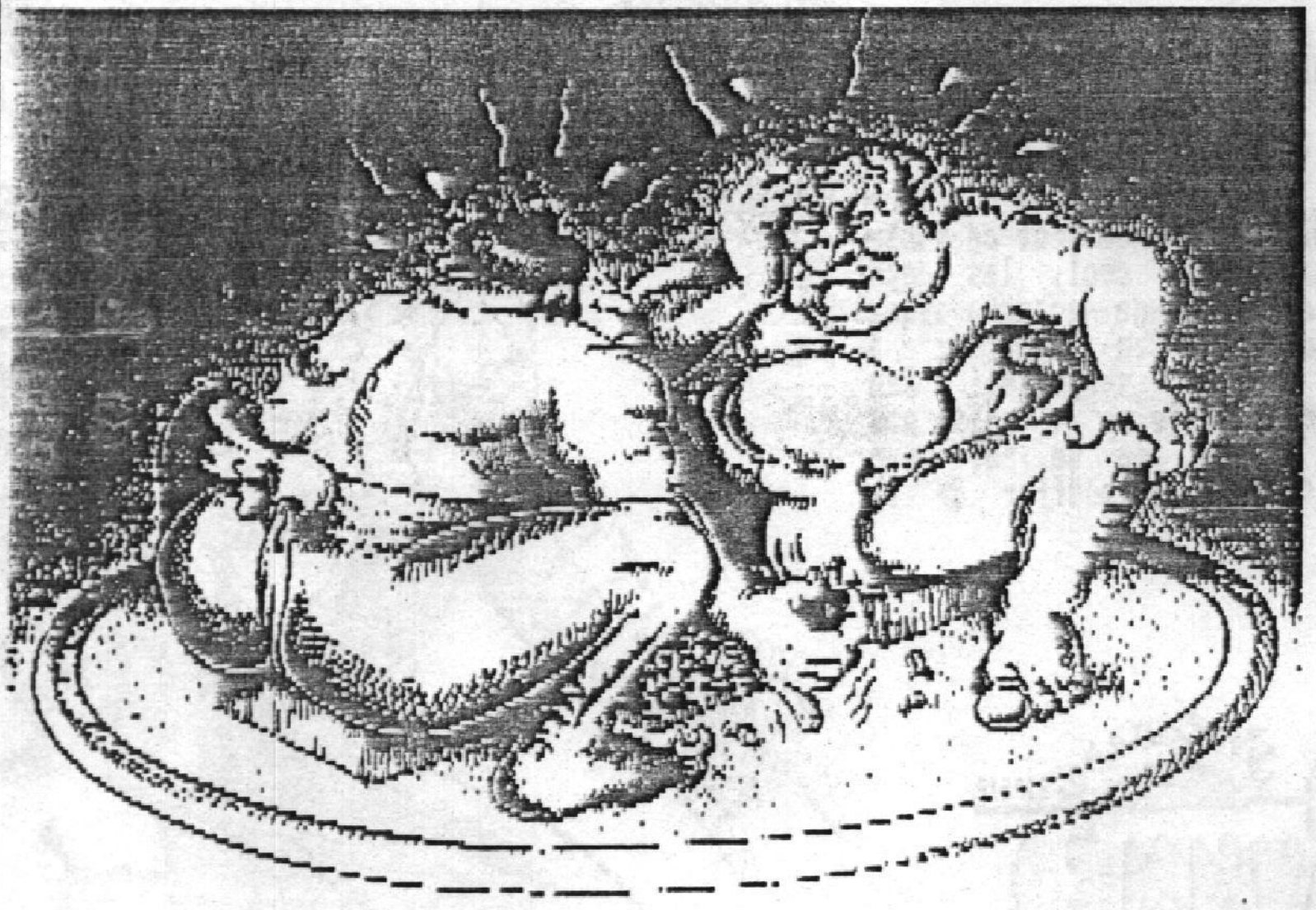
... BOUGER LA PAGE POUR FAIRE L'ANIMATION ... COPIE INTEGRALE PAR SECTEUR PHOTOCOPIES

DRACULA VERSUS EPSILON

La vengeance d' EL DRACO arrive à point pour écraser les rêves d'un groupe qui avait décidé de casser le groupe MORTEL et plus personnellement DRACULA, ma personne... Mais hélas, ils vont regretter leurs imprudences car déjà dans DRACULA FANZ 5, PEPSIBOULETTE et son UHELAINE seront servis les premiers. Saviez-vous que PEPSIBOULE faisait le tapin près d' ELIOT-NESS pour lui picker son nec ANUELUS ? POWRUS SI T'AIME reste complètement dans le néant depuis que nous, MORTEL sommes dans leur chemin... Je laisse la place à RAMLAID qui veut signaler des comportements zarbis...

Salut tout le Monde, çà fait longtemps que j'ai pas fait de texte sous Seaword donc on va chercher un peu d'inspiration... ..... Ah ! Je l'ai trouvé (l'inspiration, bien sur ! (je le signale pour les ceusses qui ont du mal à suivre mon esprit zarbi (à 7h15 faut pas trop m'en vouloir.... (combien y'a de parenthèses ouvertes ??? jeux ultimes ! (((((à vous de voir !)))))))) tiens, il en manque une) hop ! Petite remarque pour Pepsiboulinette : que ne fut pas ma surprise lorsque je vis arriver Epsilon avec son sac qui prenait trop de place (y'avait déjà 4 moniteurs dans la Bert'Mobile, plus 2 Falcons et 2 CPC... Donc le p'tit Pepsi (de son nouveau pseudo) fut obligé de prendre son big sac sur les genoux (na, c'est de ta faute !! bien fait pour toi, j'espère que çà t'a fait chier un minimum...)). Ah, mais au fait, Epsilon, c'est, en élec', une valeur très proche de zéro, oui, je dis bien ZERO0000 ! Pauvre Epsilon, remarquez, il a choisi un pseudo à la hauteur de son niveau en code..... En musique également d'ailleurs (les vacances te réussissent pas ! Faudras éviter l'Allemagne et les Rave's Party car leurs influences sont très néfastes sur toi....). Je crois que j'en ai assez fait, finalement Epsilon, t'es tout de même un mec super-sympa !!! Sans rancune.... Tchao tout le monde !!! RaMlAiD (c) MoRtAdEl (oupssss)....

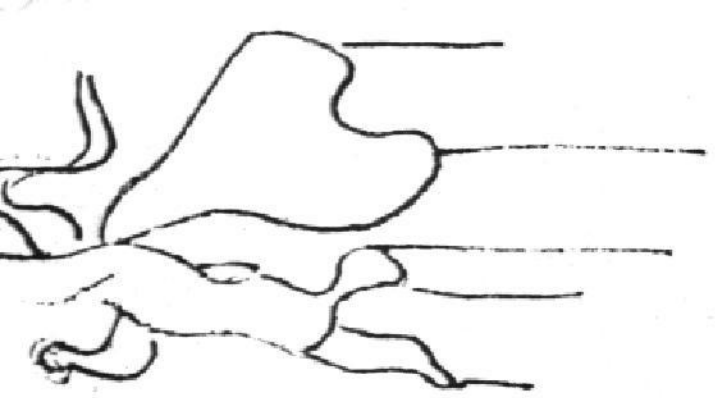
LES CHRONIQUES DE CPC



Extraits du dialogue :

EPS: Houille, ma tête...
DRA: C'est pas fini.(hé!)
EPS: Tu m'avais promis de pas me faire mal, Guouuuin !!!!
DRA: Tiens, prends cette paluche (Bloummm!!!)
EPS: ....
DRA: Hé hé !!! Tu pourras dire à ALUNETTE que je l'attends de pied ferme...
EPS: ...H....HEU.....ma tête, je vais .....me coucher.
DRA: Allez, au prochain meeting, pepsiboulinette...

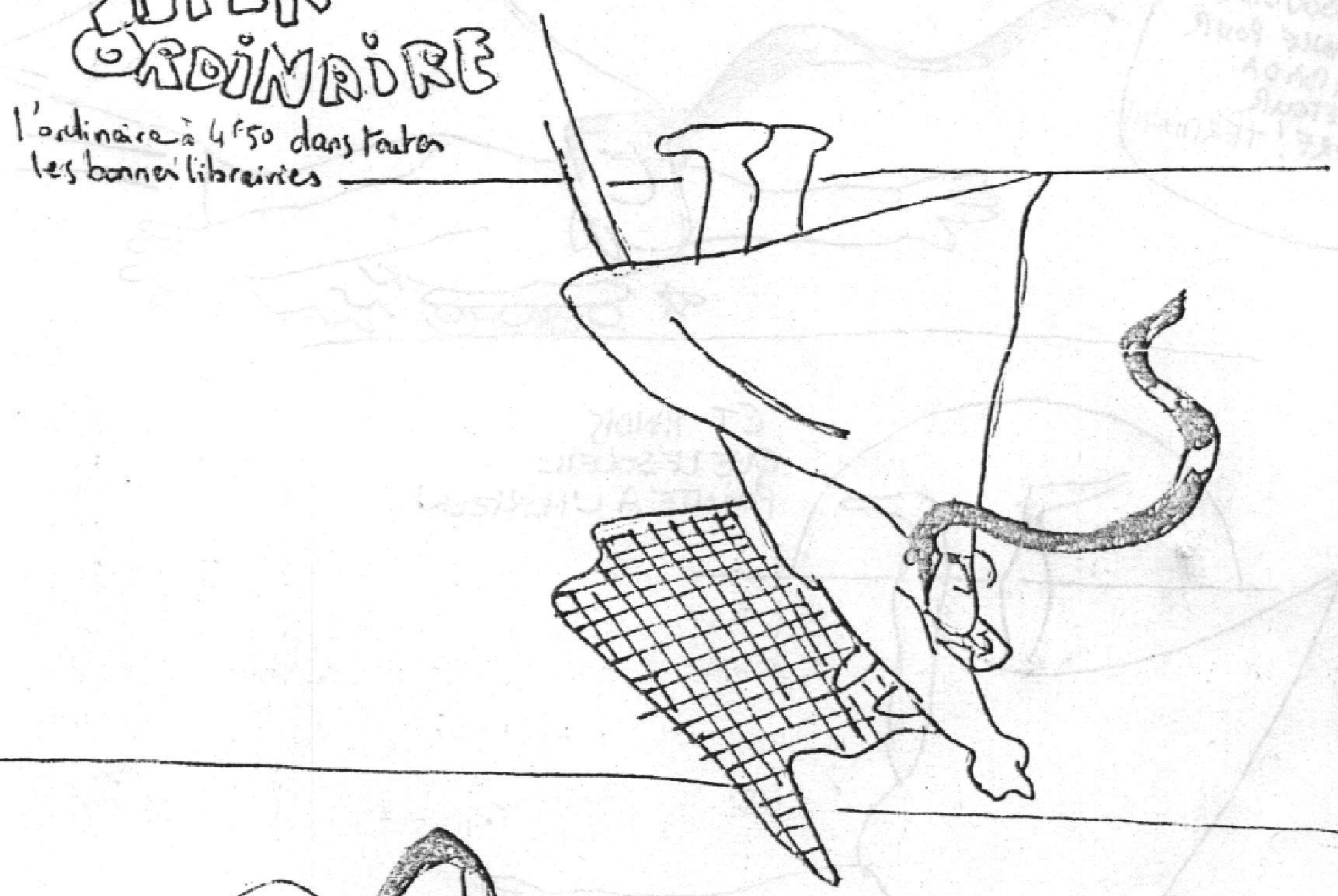
Cette page fut réalisée par CRACKY from OVF GANG/ MORTEL/ Coc00n System/PC ADDICT, à l'occasion du BorDeliX Meeting 4. A suivre, dans THE WAR...



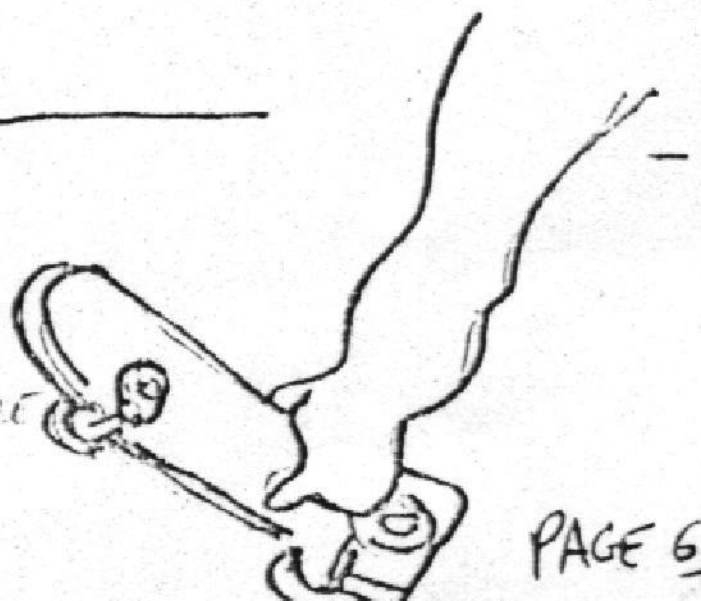
QUELLE EST CETTE SILHOUETTE HAUTIERE SURGISSANT DE L'INFINI TEL UN CHEVAL EN FURIE QU'ON AURAIT EMBALLE AVEC... du papier cadeau?

EN TOUS LES CAS CE N'EST AUTRE QUE SUPER ORDINAIRE

l'ordinaire à 4f50 dans toutes les bonnes librairies



D'UN GESTE LESTE SUPER ORDINAIRE (SUPER ORDINAIRE POUR LES INTIMES) SORT DE SA POCHE...



UN SUPER... GUH EUH UN SKATE BOARD... TOUTE SIMPLE...

BIPBIP

CAR VOICI LE TEMPS POUR NOTRE HERO D'ATTERIR

VOL 745 POUR TOMBOUCTOU EN PARTANCE POUR OUELLELABAS DA ALLER RETOUR EN VOITURE! TERMINUS

ET TANDIS QUE LE SOLEIL POINTE A L'HORIZON ...

21°

...VOICI NOTRE HERO !

Sur le nombre de lecteurs qui lisent ROAD RUNNER (environ une trentaine) seulement 15 seulement ont répondus au TOP 5 ROAD RUNNER !

Donc voilà comment j'ai réalisé ce classement :

5 pts pour le premier,
4 pts pour le deuxième,
3 pts pour le troisième,
2 pts pour le quatrième,
1 pt pour le cinquième...

Les 15 personnes qui ont eu le courage et la gentillesse de m'envoyer leur classements sont de nationalités française... Vous pouvez dès maintenant (et c'est nécessaire) envoyer vos TOP 5 ROAD RUNNER pour le prochain numéro. Cela ne doit pas demander beaucoup de travail de votre part donc je compte sur votre sérieux... BYE

TOP JEUX :

1. PREHISTORICK 2.....18 pts
2. MEGABLASTERS.....16 pts
   RICK DANGEROUS.....16 pts
3. SIM CITY .....10 pts
4. SHUFFLE PUCK CAFE..09 pts
5. SUPER CAULDRON.....07 pts

Les autres JEUX a moins de 7 pts sont : SMASH TV, PUZZNIX, DUNE 1, P47, KILLER BALL, GRAND PRIX 500 2, FIGHTER BOMBER, U.N. SQUADRON, PRINCE OF PERSIA, GRYZOR, IKARI WARRIORS, BATMAN THE MOVIES, EXOLON, SPACE CAUSSAT, CRAZY CARS 2, DEFENDER OF THE CROWN, MUNDIAL DE F., ZAP'T'BALLS, BAT, BURNIN'RUBBER, F16, ARKANOID 3, TRAILBLAZER, SPOTS 94, PUSH.

TOP UTILS :

1. OCP ART STUDIO.....34 pts
2. OXFORD PRO.....23 pts
3. DISCOLOGY 6.0.....17 pts
   DAMS.....17 pts
4. DISC'O'MAGIC.....16 pts
5. SOUNDTRACKER.....14 pts

Les autres UTILS a moins de 12 pts sont : MAXAM, DIGITRACKER 1.4, MULTI MARK, SEMWORD, DEMO MAKER, COPYLOCK, AMX PAGEMAKER (8 pts seulement CRACKY !), PROVERSCAN, CATEDIT, CRIME, CHEESE, DISK UTILITIES, LOGICLAS, DISCOLOGY 5.1, PROTEXT, GHOUL'S WRITTER.

TOP DEMOS/SLIDES :

1. POWER SYSTEM MD....19 pts
   VOYAGE 93.....19 pts
2. ULTIMATE MD.....13 pts
3. MADNESS DEMO.....12 pts
4. ONLY FOR YOUR EYES
   #2.....09 pts
5. DIGITAL ORGASM.....08 pts

Les autres DEMOS a moins de 08 pts sont : PLASMA DEMO, ALL IN 3D, WOMENS & DRAGONS, GENERATION MONCAS, NIRVANA, THE DEMO, DREAM DEMO #4, SYNERGY, LES GUIGNOLS 95, OVERSCAN SHOW #8, WALTHERY, ODYSSEY SLIDE SHOW, ONCE YEARS..., TEN YEARS..., FREEDELIRE, LOGON DEMO, FUCK DEMO, DARK AGE.

TOP FANZINES DISC :

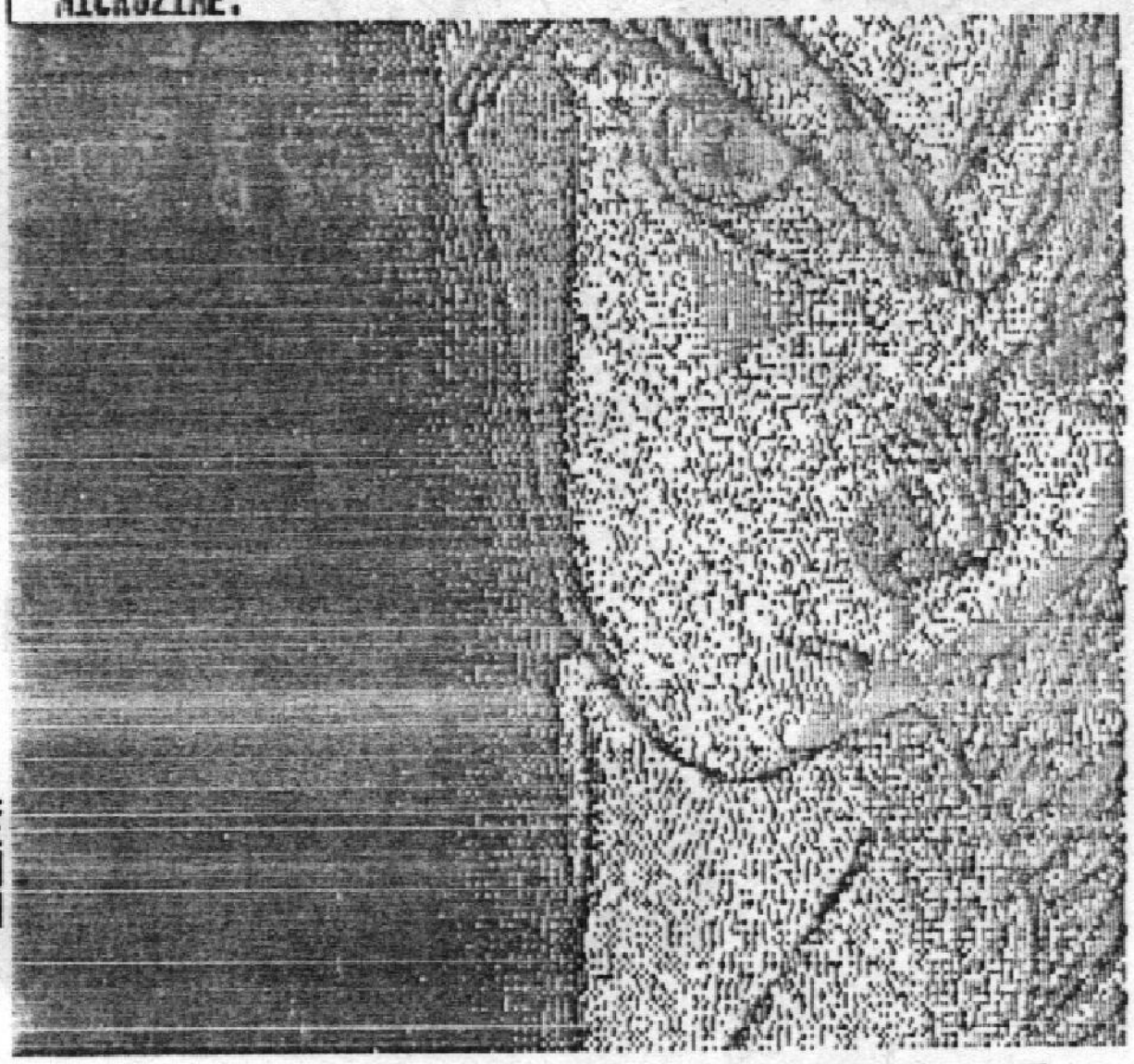
1. MAD MAG #2.....41 pts
2. DEMONIAK #4.....38 pts
3. DRACULA FANZ #4....29 pts
4. DISC FULL #10.....28 pts
5. QUASAR CPC #3.....18 pts

Les autres FANZINES DISC a moins de 18 pts sont : CPC FOR EVER, FANZ'Y, ADDAMS FANZ, CRACK'N'ROM, POT DE CALL #5, NEW ARCADE #6, SEX, BETTER THAN LIFE, TRIBAL MAG, SCOOP X TREME, GHOUL'S FANZ, BOXON #2.

TOP FANZINES PAPIER :

1. QUASAR CPC #8.....64 pts
2. ROAD RUNNER #4.....37 pts
   EUROSTRAD.....37 pts
3. BABA FANZ.....28 pts
4. CPC QUEST.....17 pts
5. BONSOIR LA PLANETE.14 pts

Les autres FANZINES PAPIER a moins de 14 pts sont : ELECTRO JACK, RUNDSCHLAG, INFO SYSTEME CPC, OVERGRAPH, AFC MAG!, LE CANARD DECHAINE, M&C, MEGA FANZ NEWSPAPER, MICROZINE.



Roadrunner
le fanzine

Roadrunner
le fanzine